Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

S.T.A.L.K.E.R.
Cień Czarnobyla

autor: Jacek „Stranger” Hałas

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie 4
Opis przejścia gry 5
- **Wstęp** 5
- **Kordon - Mapa ogólna** 6
- **Kordon - Mapa szczegółowa** 7
- **Kordon - Questy** 13
- **Wysypisko - Mapa ogólna** 23
- **Wysypisko - Mapa szczegółowa** 24
- **Wysypisko - Questy** 32
- **Instytut Agroprom - Mapa ogólna** 37
- **Instytut Agroprom - Mapa szczegółowa** 38
- **Instytut Agroprom - Questy** 43
- **Instytut Agroprom – Kanały - Mapa ogólna** 52
- **Instytut Agroprom – Kanały - Questy** 53
- **Bar - Mapa ogólna** 61
- **Bar - Mapa szczegółowa** 62
- **Bar Questy** 68
- **Dolina Mroku - Mapa ogólna** 72
- **Dolina Mroku - Mapa szczegółowa** 73
- **Dolina Mroku - Questy** 79
- **X18 - Questy** 91
- **Dzicz - Mapa ogólna** 101
- **Mapa szczegółowa – Dzicz** 102
- **Dzicz - Questy** 107
- **Jantar - Mapa ogólna** 112
- **Mapa szczegółowa – Jantar** 113
- **Jantar - Questy** 116
- **X16 - Questy** 124
- **Magazyny wojskowe - Mapa ogólna** 132
- **Magazyny wojskowe - Mapa szczegółowa** 133
- **Magazyny wojskowe - Questy** 139
- **Czerwony Las - Mapa ogólna** 152
- **Czerwony Las - Mapa szczegółowa** 153
- **Czerwony Las - Questy** 160
- **Czerwony Las – Bunkier - Questy** 164
- **Prypeć - Mapa ogólna** 167
- **Prypeć - Mapa szczegółowa** 168
- **Prypeć - Questy** 171
- **Elektrownia Jądrowa - Mapa ogólna** 177
- **Elektrownia Jądrowa - Mapa szczegółowa** 178
- **Elektrownia Jądrowa - Questy** 180
- **Sarkofag - Questy** 185
- **Tajne laboratorium - Questy** 192
- **Zakończenia – Spełniacz Życzeń** 196
- **Zakończenia – Świadomość-Z** 197

Questy 208
Porady 215
- **Przeżycie w niekorzystnym środowisku – podstawy** 215
- **Tradycyjni przeciwnicy – taktyka walki** 218
- **Potwory – rodzaje, sposoby likwidacji** 219
- **Anomalie – rodzaje, rozpoznawanie** 221
- **Podstawowe wyposażenie – zestawienie najciekawszych obiektów** 222
- **Artefakty – zestawienie najciekawszych obiektów** 228

s

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2006 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla”. Tekst ten składa się z trzech zasadniczych rozdziałów i właściwie każdy z nich stanowi bardzo istotną część składową. Pierwszy rozdział jest bez dwóch zdań najbardziej rozbudowany. Zawiera on bowiem opis wszystkich plansz, na których w trakcie rozgrywania kampanii dla pojedynczego gracza będzie można prowadzić działania. Do opisu każdej planszy dołączone zostały trzy szczegółowe mapy. Pierwsza mapa ukazuje miejsca, dzięki którym możemy przechodzić do sąsiednich stref. Druga mapa przedstawia punkty, w których spotyka się ważne postaci niezależne oraz odwiedza najistotniejsze lokacje. Trzecia mapa prezentuje z kolei miejsca, w których wykonuje się główne questy. Drugi rozdział poradnika stanowi alfabetyczne zestawienie wszystkich głównych questów gry. Zawarte są tu bardzo zbliżone informacje do tych, które przedstawione zostały w opisach samych lokacji. Zestawienie to powinno szczególnie zainteresować te osoby, które poszukują rozwiązania ściśle określonego questu. Ostatni, trzeci rozdział poradnika zawiera bogate zestawienie najczęściej odnajdywanych broni oraz artefaktów, które w trakcie zabawy będzie można wykorzystywać. Przedstawiam wady i zalety wybranych przez siebie obiektów. Rozdział ten powinien również zainteresować początkujących graczy. Zawarłem w nim bowiem zestaw przydatnych wskazówek, dzięki którym będzie można łatwiej odnaleźć się w otaczającej nas rzeczywistości. Przedstawiam tu wrogów, z którymi trzeba będzie toczyć batalie oraz proponowane taktyki działania. Rozdział ten wspomina także o anomaliach, których za wszelką cenę trzeba będzie unikać.

Mam nadzieję, że mój poradnik okaże się pomocny w rozpracowaniu gry. Życzę udanej zabawy!

Stranger

Opis przejścia gry

W s t ę p

Zanim przystąpisz do właściwej gry, będziesz mógł zapoznać się z kilkoma podstawowymi kwestiami dotyczącymi rozgrywki. Tutorial będzie w głównej mierze dotyczył obsługi PDA, urządzenia, bez którego w świecie opisywanej gry nie będziesz sobie mógł poradzić. Dowiesz się w jaki sposób działają poszczególne zakładki, a także czego ważnego można się z nich dowiedzieć. W miarę wykonywania kolejnych czynności na ekranie będą też wyświetlane inne wskazówki, dotyczące przeważnie podejmowanych działań oraz interakcji z innymi postaciami. Wszystkie te podpowiedzi radziłbym oczywiście czytać. Warto byłoby także zapoznać się z instrukcją obsługi gry, standardową klawiszologią oraz odpowiednim rozdziałem tego poradnika, dzięki czemu już na starcie będziesz dysponował wiedzą na temat kilku podstawowych rzeczy.

Żeby móc przystąpić do tutoriala podczas rozmowy z Sidorowiczem będziesz musiał wybrać pierwszą opcję dialogową, czyli „**Traktuj mnie jak kota...**”. Tutorial jest bardzo krótki, tak więc nie radziłbym z niego rezygnować. Jeśli wolisz od razu przystąpić do gry kliknij na „**Daj mi misję i już**”.

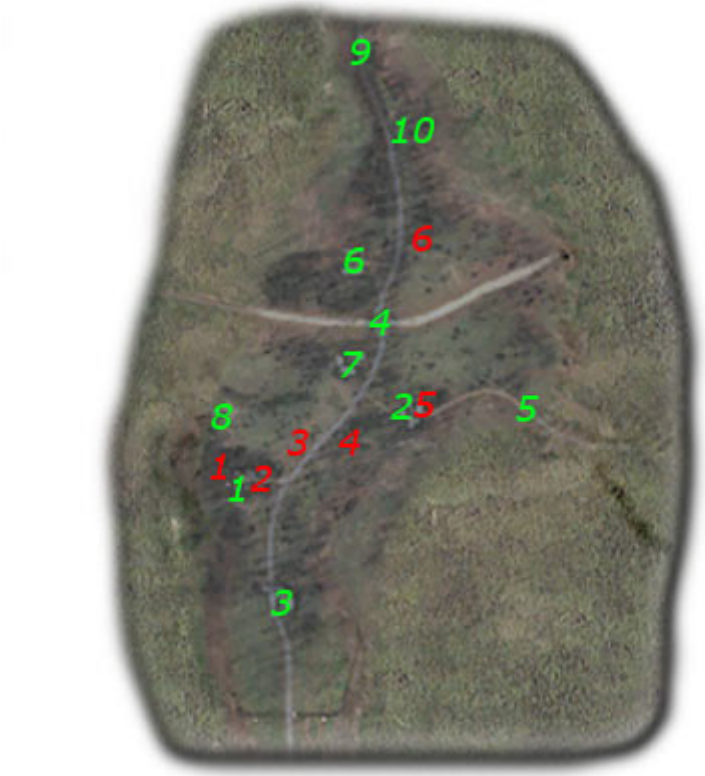
K o r d o n - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielony punkt na mapie:

1 – przejście do strefy: Wysypisko

K o r d o n - M a p a s z c z e g ó ł o w a



SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – **Sidorowicz** – Jest to jeden z trzech handlarzy gry. Oznacza to, iż będziesz mógł u niego sprzedawać wszystkie zebrane przedmioty (głównie bronie i amunicję), a nie tylko apteczki czy artefakty. Sidorowicz zleci ci także kilka głównych questów oraz szereg pomniejszych zadań (nieobowiązkowych, gorzej płatnych i niekiedy takich, które ze względu na błędy gry nie będzie można ukończyć). Osobiście radziłbym do niego często powracać, szczególnie jeśli chcesz mieć dużo gotówki. Niestety, zbyt wielu przydatnych obiektów u niego nie kupisz.

2 – **Wilk** – Postać ta będzie ci potrzebna przy zaliczeniu pierwszego głównego questu gry. Będziesz także mógł od niego brać nieobowiązkowe zlecenia (niestety – często znikające z listy). Wilk jest przywódcą obozu, w którym rozpoczynałeś zabawę.

3 – **Tolik** – Zraniony Stalker, którego będziesz mógł uratować. W tym celu będziesz musiał użyć leżącej obok apteczki. Po tym jak go uratujesz, Tolik powróci do głównego obozu.

4 – **Pietrucha** – Pojawia się przy wykonywaniu pierwszego questu, a także w innych punktach mapy. To właśnie razem z nim oraz dwoma innymi postaciami będziesz atakował obóz bandytów.

5 – **Żwawy** – Mężczyzna ten będzie się tu początkowo ukrywał. Musisz do niego podejść. Po tym jak z nim porozmawiasz Żwawy opuści to miejsce (od tej pory będzie znajdował się w obozie). Żwawy będzie ci mógł zlecać drobne zadanka do wykonania.

6 – **Lis** – Będziesz musiał porozmawiać z tym Stalkerem, tak aby móc zaliczyć jeden z głównych questów gry. Mężczyzna najprawdopodobniej pozostanie w tym miejscu. Może się też zdarzyć tak, iż wkrótce zginie, gdyż okolica nie jest bezpieczna (dzikie zwierzęta oraz agresywni NPC).

W dalszej części gry będzie tu także stał **Przewodnik**. Osoba ta będzie ci potrzebna do wykonania jednego z głównych questów (Spotkaj się z przewodnikiem).

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – Obóz, w którym zaczynasz grę. Odnajdziesz tu Wilka, innych Stalerków, a także handlarza Sidorowicza, który znajduje się w bunkrze. Jeśli chcesz, możesz zbadać okoliczne zabudowania. Odnajdziesz między innymi parę ciekawych artefaktów.

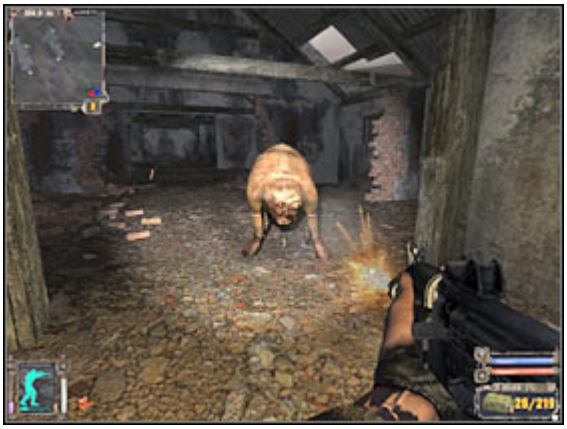
2 – Obóz najemników, w którym więziony jest Żwawy. Uwaga! Nawet po jego oczyszczeniu z czasem będą się tu pojawiali inni wrogowie (a także sojusznicy).

3 – Baza wojskowa. Osobiście nie radziłbym się do niej zbliżać. W okolicy roi się bowiem od żołnierzy wroga. Nawet jeśli uda ci się przebić przez główne wejście, to i tak nie będziesz tu mógł zbyt długo pozostać, gdyż zaczną się zjawiać posiłki. Dojdziesz też do ogromnej bramy, której nie będzie można otworzyć.

4 – Zniszczony most. Znajduje się tu posterunek. Zachowaj szczególną ostrożność. Żołnierze nie powinni Cię atakować, chyba, że zabijesz jednego z nich. :-) Jeśli chcesz, możesz też zbadać górną część mostu (znajdziesz luki w płocie), odnajdując trochę amunicji i innych ciekawych przedmiotów.

5 – Zniszczony tunel, z którego nie będziesz mógł niestety skorzystać. Wpadniesz tu natomiast na dzikie zwierzęta. W miejscu tym pojawisz się też po powrocie z mapy Dolina Mroku. Niestety, wcześniej ze znajdującego się tu przejścia nie będziesz mógł korzystać.

6 – Zabudowania. Spotkasz tu kilku przyjaźnie nastawionych Stalkerów. Wpadniesz też na kolejne zmutowane istoty, z którymi łatwo można się jednak uporać.



7 – Zestaw kilku budynków. Odnajdziesz tu między innymi jedną ze skrytek. Obiektów tych nie musisz jednak dokładnie badać.

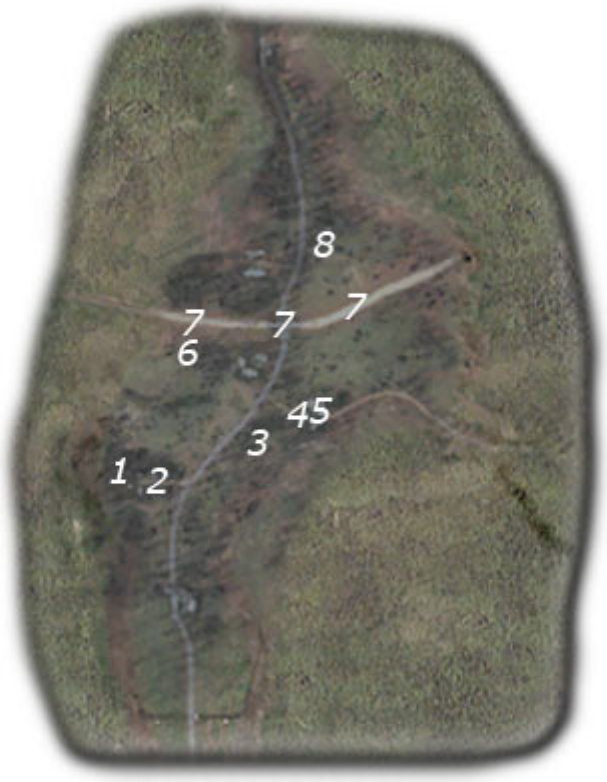
8 – Skażona strefa, wewnątrz której znajdziesz wrak. Jeśli koniecznie chcesz go zbadać, będziesz musiał spróbować podejść od północnego-zachodu. Wykonuj niewielkie kroczki, tak aby nie zbliżyć się zbytnio do anomalii.

9 – Bramka kontrolna prowadząca do strefy Wysypisko. Będziesz się tu najprawdopodobniej musiał rozprawić z grupą bandytów. Proponowałbym skierować się w prawo, chowając się za drzewami, a następnie ustawiając przy murze. Warto korzystać z granatów. Może się też zdarzyć tak, że okolica będzie już zabezpieczona. W takiej sytuacji nie strzelaj do sojuszników. W celu przedostania się do strefy Wysypisko będziesz musiał wejść do budynku i skierować się do prawego pomieszczenia.

10 – Zniszczony pojazd oraz kilka ciał. Nie radziłbym się do nich zbliżać, gdyż strefa te jest bardzo radioaktywna. Tyczy się to zresztą wielu innych lokacji na tej mapie, między innymi skrytki Żwawego usytuowanej przy torach. Najlepiej więc będzie ominąć to miejsce z daleka.

K o r d o n - Q u e s t y

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:



1. Zdobądź informacje od zwiadowcy

Zleceniodawca: Sidorowicz (Kordon)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z Wilkiem (punkt 2 na mapie)

b) spotkać się z ludźmi Wilka (punkt 3 na mapie)

c) zabić bandytów skrywających się w obozowisku (punkt 4 na mapie)

d) odzyskać dysk od Żwawego (punkt 5 na mapie)

e) wrócić się z dyskiem do Sidorowicza (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

Po zakończeniu rozmowy z Sidorowiczem będziesz musiał skierować się do Wilka (#1). Porozmawiaj z nim, tak aby otrzymać nowe wskazówki. Osobiście nie radziłbym brać jeszcze żadnych dodatkowych questów, gdyż będą one obarczone jednodniowym limitem czasowym. Możesz już wyjść z obozu (#2). Skieruj się na główną drogę i ruszaj w lewo. Chwilowo radziłbym

nie zbaczać z ustalonej ścieżki. Jednocześnie radziłbym przygotować sobie pistolet (PMm), który otrzymałeś od Wilka. Nie marnuj jednak amunicji na treningowe strzały, gdyż będzie ci ona wkrótce potrzebna.

Jak już powiedziałem, radziłbym trzymać się głównej drogi (#1) i jednocześnie przesuwać w stronę miejsca, w którym znajdują się ludzie Wilka. Po lewej stronie powinieneś jednak zwrócić uwagę na zabitych mężczyzn (#2). Spróbuj podejść bliżej, a okaże się, iż jeden z nich jeszcze żyje. Będziesz go mógł uratować.

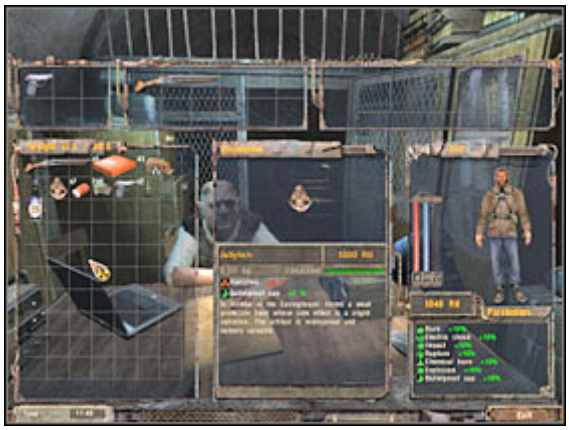
Zakładam, iż nie posiadasz jeszcze żadnej apteczki. Będziesz więc musiał podnieść przedmiot, który leży niedaleko jednej z zabitych osób (#1). Podejdź teraz do leżącej na ziemi postaci. Będzie to Tolik. Uaktywnij opcję rozmowy. Wybierając prawidłową odpowiedź będziesz mógł mu podarować apteczkę (#2). Tolik podziękuje ci za pomoc i zaraz pobiegnie do obozu.

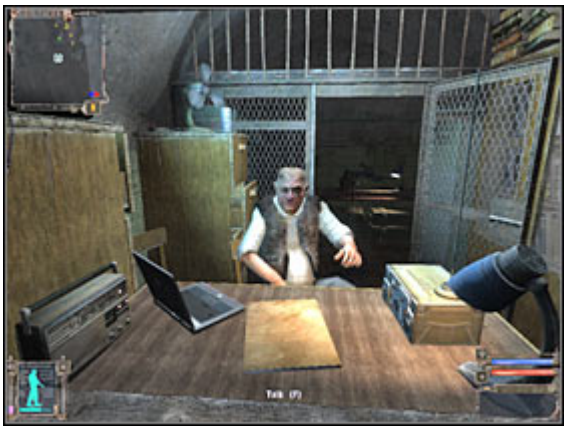
Teraz możesz udać się do miejsca, w którym stoi Pietrucha, jeden z podległych Wilkowi Stalkerów (#1). Porozmawiaj z nim, tak aby móc przystąpić do szturmu. Zacznij biec w stronę obozu. Zauważ jednocześnie, że będą ci w sumie towarzyszyły trzy różne postaci (#2). Możesz to wykorzystać na własną korzyść, ale dopiero zaraz szerzej o tym opowiem.

Towarzyszący ci Stalkerzy powinni sobie bez większych problemów poradzić sobie z najemnikami, pomimo tego, iż jest ich mniej. W rezultacie radziłbym nie włączać się do tej walki. Możesz się oczywiście skrywać niedaleko obozowiska (#1), bądź też spróbować zbliżyć i wyeliminować kilku bandytów (#2). Jest to jednak ryzykowne, gdyż dysponują oni głównie mocnymi shotgunami.

Korzystaj z mini-mapy, tak aby namierzyć wszystkich wrogów. Będziesz ich musiał sukcesywnie likwidować. Po zakończonych walkach koniecznie zbadaj ciała poległych najemników (#1). Będziesz też mógł odkryć kilka kryjówek, które w dowolnym momencie rozgrywki będzie można zbadać. Udaj się teraz do Żwawego (#2) i porozmawiaj z nim, dzięki czemu otrzymasz pożądany obiekt (pendrive).

Teraz musisz się jedynie wrócić do centralnego obozowiska. W pierwszej kolejności porozmawiaj z Wilkiem. Otrzymasz od niego pierwszy artefakt (**Jellyfish**; #1). Teraz wróć się do bunkra, w którym znajduje się Sidorowicz (#2). Otrzymasz pieniążki, a także będziesz mógł odblokować dwa kolejne główne questy.





2. Zabij Strieloka

Zleceniodawca: Sidorowicz (Kordon)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) odszukać Strieloka

b) zabić Strieloka

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. Quest ten został aktywowany automatycznie, na samym początku gry.

3. Idź na nasyp kolejowy

Zleceniodawca: Sidorowicz (Kordon)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) odnaleźć w wyznaczonym miejscu czeladnika (punkt 6 na mapie)

b) przedostać się na drugą stronę nasypu kolejowego (punkty 7 na mapie)

Dokładny opis questu:

Zanim przystąpisz do tego zadania, radziłbym zaopatrzyć się w jakąś dobrą giwerę. Jeśli z nikim jeszcze nie walczyłeś, powinieneś zakupić u Sidorowicza jeden z lepszych pistoletów. Niekoniecznie musi to być model z tłumikiem. W przeciwnym wypadku używaj shotguna lub karabinu Akm 74/2U. Nie powinieneś mieć żadnych problemów ze zdobyciem potrzebnej amunicji, choć radziłbym strzelać pojedynczymi pociskami.

W pierwszej kolejności będziesz musiał udać się do miejsca, w którym miał na Ciebie czekać czeladnik (#1). Proponowałbym nie schodzić z głównej drogi, a na ten krok zdecydować się dopiero po dotarciu do zabudowań. Uważaj na panoszące się po okolicy dziki, które warto jak najszybciej zabijać. Okaże się niestety, iż czeladnik nie żyje (#2). Będziesz musiał zbadać jego ciało, dzięki czemu będziesz mógł przystąpić do drugiej części tego zadania.

Na drugą stronę nasypu kolejowego możesz przedostać się na trzy różne sposoby. Najtrudniejsza w moim przekonaniu droga wiedzie przez znajdujący się tu tunel (#1). Musiałbyś się bowiem użerać z licznymi i na dodatek ruchliwymi anomaliami. W tym celu musiałbyś zaobserwować w jaki sposób oddalają się od punktu, w którym aktualnie przebywasz. Ponadto pod koniec wędrówki miałbyś do pokonania anomalię unoszącą się nad ziemią. Także i tu musiałbyś zaczekać na odpowiedni moment. Tak czy siak, możesz się w ten sposób przedostać na drugą stronę (#2).

Druga ścieżka zakłada udanie się do punktu kontrolnego, znajdującego się pod mostem. W tym celu będziesz musiał podejść do stojącego tu żołnierza (#1) i porozmawiać z nim. Nie powinieneś zostać zaatakowany. W trakcie rozmowy będziesz mógł przekupić żołnierza, dzięki czemu przepuści cię dalej. Korzystając z okazji warto ukraść znajdujące się tu zapasy (#2). Żołnierzy możesz też próbować zabić lub zaczekać na przyjaźnie nastawionych Stalkerów i pomóc w walkach.

Ostatni wariant jest najprostszy. Będziesz mógł skorzystać z nieogrodzonego fragmentu mostu, znajdującego się nieco dalej od posterunku, po prawej stronie (#1). Nie gwarantuję jednak, że nie zostaniesz w wyniku prowadzonych działań zaatakowany. Niezależnie od wybranej ścieżki, po przedostaniu się na drugą stronę otrzymasz stosowny komunikat (#2) i będziesz mógł automatycznie przystąpić do kolejnego zadania.

4. Znajdź dokumenty wojskowe

Zleceniodawca: Sidorowicz (Kordon)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) wykraść dokumenty

b) dostarczyć dokumentu barmanowi

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. W pierwszej kolejności musisz dotrzeć do Instytutu Agroprom (droga prowadzi przez planszę o nazwie Wysypisko).

5. Pogadaj z Lisem o Strieloku

Zleceniodawca: quest aktywuje się automatycznie po wykonaniu zadania **Idź na nasyp kolejowy**

Lokalizacja startowa: jeden z punktów 7 na mapie (będziesz następnie musiał oddalić się od nasypu kolejowego)

Co należy wykonać:

a) uratować umierającego Lisa (punkt 8 na mapie)

b) wypytać Lisa na temat Strieloka (punkt 8 na mapie)

Dokładny opis questu:

Quest ten będzie bardzo krótki i jednocześnie nie powinien ci sprawić żadnych problemów. W pierwszej kolejności będziesz musiał udać się do zaznaczonego na mapie południowego budynku (#1). Odnajdziesz tu umierającego Lisa (#2). Po raz kolejny należy uaktywnić okno rozmowy i przekazać mu apteczkę. Jeśli nie masz takiego obiektu, będziesz go musiał odnaleźć lub zakupić.

Odczekaj chwilkę aż Lis wstanie. Będziesz z nim teraz musiał porozmawiać (#1), dzięki czemu automatycznie zaliczysz ten quest. Jednocześnie radziłbym uważać na biegające po okolicy zwierzęta (#2), z którymi najprawdopodobniej będziesz się musiał rozprawić.

6. Spotkaj się z Sieryjem

Zleceniodawca: Lis (Kordon)

Lokalizacja startowa: punkt 8 na mapie

Co należy wykonać:

a) dowiedzieć się czegoś więcej na temat Strieloka od Sieryja

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. W pierwszej kolejności musisz dotrzeć do Wysypiska, czyli lokacji znajdującej się na północ od startowej mapy Kordon.

7. Spotkaj się z przewodnikiem – część 2

Zleceniodawca: zadanie to uaktywnione zostaje podczas wizyty w laboratorium X16

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie X16

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z przewodnikiem, przebywającym w strefie Kordon (punkt 8 na mapie)

Dokładny opis questu:

Zadanie to będziesz mógł ukończyć dopiero w dalszej części zabawy, a konkretnie po powrocie z laboratorium X16. Będziesz musiał przedostać się do strefy Kordon. Przewodnika odnajdziesz w tym samym domku, w którym skrywał się Lis (#1). Będziesz musiał z nim porozmawiać (#2). Przewodnik zleci ci nowe zadanie. Tym razem będziesz musiał powrócić do kanałów znajdujących się pod strefą Agroprom. Warto byłoby zaznaczyć ten quest jako domyślny jeśli nie pamiętasz gdzie znajduje się wejście do kanałów.

8. Spotkaj się z doktorem

Zleceniodawca: Przewodnik (Kordon)

Lokalizacja startowa: punkt 8 na mapie

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z doktorem, znajdującym się w kryjówce Strieloka (punkt 1 na mapie)

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. W pierwszej kolejności musisz powrócić do kanałów, znajdujących się pod strefą Instytut Agroprom.

W y s y p i s k o - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Kordon (strefa początkowa)

2 – przejście do strefy: Dolina Mroku (teren radioaktywny!)

3 – przejście do strefy: Bar (początkowo niedostępne, skorzystasz z niego dopiero po powrocie z Instytutu Agroprom)

4 – przejście do strefy: Instytut Agroprom

W y s y p i s k o - M a p a s z c z e g ó ł o w a

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – **Bies** – Zajmuje się on ochroną tutejszego złomowiska. Będziesz mógł wykonać dla niego pierwsze główne zadanie tej lokacji, pomagając w odparciu ataku bandytów. Jeśli Bies przeżyje, będziesz go tu też mógł w przyszłości spotkać.

2 – **Sieryj** – Mężczyzna ten wraz z kilkoma innymi osobami skrywa się w centralnym magazynie tej strefy. Będziesz musiał mu pomóc w odparciu ataku, dzięki czemu zakończysz rozpoczęty w poprzedniej lokacji quest. Sieryj nie porozmawia z Tobą dopóki nie odeprzesz pierwszego ataku.

3 – **Warrant officer** – To przedstawiciel organizacji o nazwie Powinność. Niestety, początkowo nie będziesz mógł przejść do strefy, która jest przez tego konkretnego jegomościa oraz innych żołnierzy pilnowana. Dopiero później stanie się to możliwe, a konkretnie po powrocie z Instytutu Agroprom. Wybierając domyślną opcję rozmowy wpuszczony zostaniesz do północnej strefy mapy (o nazwie Bar).

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – Jest to miejsce, w którym rozpoczniesz swoje zmagania na tej mapie (po przedostaniu się ze strefy Kordon). Niestety, nie oznacza to, iż będziesz tu bezpieczny. Po wyeliminowaniu większej grupy bandytów (np. na złomowisku) NAGLE pojawią się tu kolejni. W rezultacie nie będziesz miał czasu na przygotowanie. Radziłbym więc przygotowywać się do kolejnych walk w innych miejscach.

2 – Droga na złomowisko. Będziesz tu świadkiem ciekawej sceny. Przyjaźnie nastawiony Stalker atakowany jest przez bandytów. Wypadałoby się z nimi pozbawić, tym bardziej, że i tak będziesz sobie musiał oczyścić ścieżkę prowadzącą do Biesa.

3 – Złomowisko. Będziesz tu mógł pomóc Biesowi oraz kilku innym Stalkerom w odparciu ataku bandytów. Nie rozwiąże to niestety problemu, gdyż wkrótce zaczną się tu zjawiać kolejni przeciwnicy. Tym razem będą oni nadciągali od strony miejsca, w którym rozpoczynałeś eksplorację tej mapy.

4 – Anomalie. Wbrew pozorom, miejsca tego nie powinieneś całkowicie ignorować. Będziesz tu bowiem mógł zdobyć kilka cennych artefaktów. Tyczy się to zresztą całej mapy. Będziesz musiał sprytnie postępować, tak aby zabierać kolejne artefakty, nie wpadając jednocześnie w jeden ze znajdujących się tu wirów. Warto pomagać sobie opcją biegu. Zauważ też, że podrzucone do góry artefakty będą spadały po chwili w innych miejscach.

5 – Kupa złomu. Miejsce to jest niestety radioaktywne, tak więc jeśli nie posiadasz odpowiedniego kombinezonu lub dużej ilości środków leczniczych, nie warto tu zaglądać. To samo tyczy się innych większych zbiorowisk śmieci.

6 – Bramy prowadzące do zniszczonego magazynu, stanowiącego najważniejszy budynek tej lokacji. Oprócz tego natrafisz również na dziury w murze, przez które będziesz mógł przeskakiwać.

7 – Centralny magazyn. Spotkasz tu przede wszystkim Sieryja, dzięki któremu będziesz mógł zaliczyć jeden z głównych questów. Oprócz tego obiekt ten będziesz musiał co najmniej raz dodatkowo ochronić, wykonując w ten sposób dodatkowy quest (uaktywni się on w sposób automatyczny). Nie będzie to jednak wymagane.

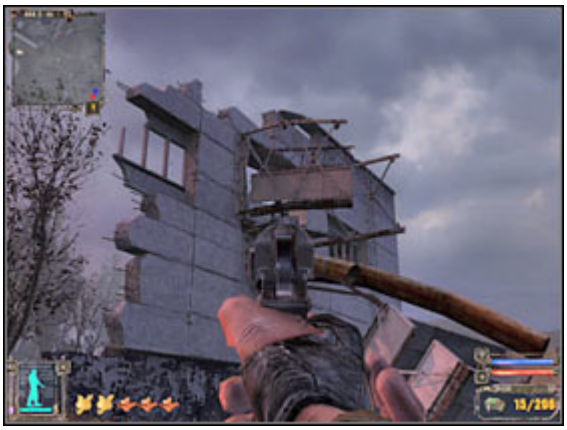
8 – Wpadniesz tu na watahę zmutowanych psów. Ze zwierzętami wypadałoby się oczywiście rozprawić, co nie powinno być trudne. Możesz też zaczekać aż psiaczki zajmą się okolicznymi bandytami.

9 – Radioaktywne przejście prowadzące do innej strefy (Dolina Mroku). Radziłbym się tu w początkowej fazie gry NIE wybierać. Zaczekaj z tym aż zdobędziesz odpowiednią zbroję.

Po powrocie z Baru:

Będziesz już najprawdopodobniej dysponował odpowiednim pancerzem, tak więc napromieniowanie będzie minimalne. W ostateczności możesz skorzystać z odpowiednich środków medycznych, których powinieneś mieć pod dostatkiem.

10 – Pojedynczy zniszczony budynek. Będziesz tu musiał uważać na pojedynczego snajpera, który ostrzeliwuje wschodnią stronę mapy. Po jego usunięciu możesz oczywiście zbadać cały ten obiekt. Uważaj tylko żeby nie spaść z wyższego piętra.



11 – Obozowisko organizacji o nazwie Powinność. Będziesz tu mógł porozmawiać z co najmniej jednym NPC-em. W początkowej fazie zabawy niewiele tu jednak zdziałasz. Pamiętaj żeby nikogo nie atakować.

Po powrocie z Instytutu Agroprom:

Obozowisko zostanie zaatakowane przez grupę zmutowanych dzików. O tym fakcie dowiesz się gdy tylko zbliżysz się do wspomnianego punktu. Zwierzęta będą nadbiegały z północnego-wschodu. Wypadałoby w pierwszej kolejności załatwić kilka zwierząt granatem. Następnie skorzystaj z karabinu maszynowego. Postaraj się zabić co najmniej 3-4 zwierzęta, tak aby uzyskać wyższą notę. Teraz możesz porozmawiać z Warrant Officerem, dzięki czemu wpuszczony zostaniesz do północnej strefy mapy – Bar. Uważaj jednak na anomalię znajdującą się na drodze (wir)!

12 – Ścieżka prowadząca do Instytutu Agroprom. Teren ten jest niestety pilnowany przez duże grupy przeciwników. Będziesz się musiał z nimi wszystkimi rozprawić. Rozglądaj się za artefaktami! Ponadto na drodze prowadzącej do przejścia pomiędzy strefami wpadniesz na kolejne zmutowane psy.

W y s y p i s k o - Q u e s t y

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Zareaguj na wołanie o pomoc

Zleceniodawca: Bies (Wysypisko), przy czym quest uaktywnia się w sposób automatyczny, gdy tylko zbliżysz się do złomowiska

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie (jest to przykładowa lokalizacja, musisz się po prostu zbliżyć do złomowiska)

Co należy wykonać:

a) zaoferować pomoc rozmawiając z Biesem (punkt 2 na mapie)

Dokładny opis questu:

Quest ten uaktywniony zostanie najprawdopodobniej po tym jak uda ci się rozprawić z trzema bandytami, którzy zaatakowali przyjaźnie nastawionego Stalkera (#1). Będziesz musiał udać się na pobliskie złomowisko, tak aby pomóc w odparciu ataku większej grupy przeciwników. W tym celu będziesz musiał porozmawiać ze stojącym tu Biesem (#2). Po chwili otrzymasz kolejny quest, który został opisany poniżej.

2. Odeprzyj atak bandytów

Zleceniodawca: Bies (Wysypisko)

Lokalizacja startowa: punkt 2 na mapie

Co należy wykonać:

a) odeprzeć zmasowany atak bandytów (punkt 3 na mapie – z tej strony będą nadbiegali)

b) po udanej akcji porozmawiać z Biesem (punkt 2 na mapie)

Dokładny opis questu:

Quest ten będzie już troszeczkę trudniejszy, a to dlatego, iż z bandytami będziesz musiał stosunkowo szybko się rozprawić. Walki tej nie będziesz mógł przedłużać, gdyż w przeciwnym wypadku zawalisz zadanie. Nie wiąże się to co prawda z żadnymi negatywnymi konsekwencjami, ale mimo wszystko warto się postarać. Nie zapominaj o możliwości leczenia sojuszników, klikając na nich i wybierając odpowiednią opcję z okna rozmowy.

W pierwszej kolejności będziesz musiał pobiec na zachód (#1). To właśnie z tej strony nastąpi atak. Zaczekaj aż Bies i jego drużyna rozstawią się. Warto przygotować sobie karabin maszynowe oraz granaty (jeśli jakieś posiadasz). Po chwili powinieneś zauważyć pierwszych przeciwników (#2).

Wrogów staraj się początkowo załatwiać z większej odległości (#1). W tym celu będziesz się musiał chować za znajdującymi się tu wrakami. Warto też korzystać z granatów, ale tylko wtedy gdy planujesz zlikwidować większą grupę. Przy odrobinie szczęścia pozbędziesz się też przywódcy bandytów (#2), dzięki czemu powinieneś zaliczyć jeden z pobocznych queścików. Po nagrodę musiałbyś się jednak wracać do poprzedniej strefy.

Po rozprawieniu się z widocznymi wrogami zacznij przesuwać się do przodu i likwidować pozostałych bandytów (#1). Warto się tu śpieszyć, szczególnie jeśli nie chcesz zawalić zadania. Uważaj jednak na gostków z shotgunami. Po zlikwidowaniu wszystkich wrogów otrzymasz stosowną informację. Będziesz musiał wrócić się do Biesa (#2) i porozmawiać z nim. Zostaniesz oczywiście odpowiednio nagrodzony. Radziłbym teraz szybko zbadać ciała wrogów, zanim zjawią się tu posiłki, z którymi niekoniecznie warto będzie walczyć.

3. Spotkaj się z Sieryjem – część 2

Zleceniodawca: Lis (Kordon)

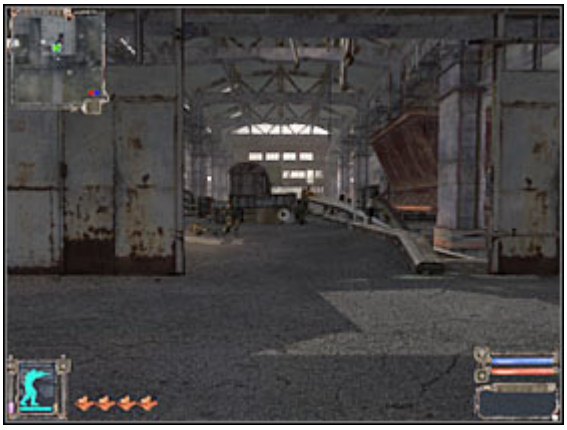
Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Kordon

Co należy wykonać:

a) dowiedzieć się czegoś więcej na temat Strieloka od Sieryja (punkt 4 na mapie)

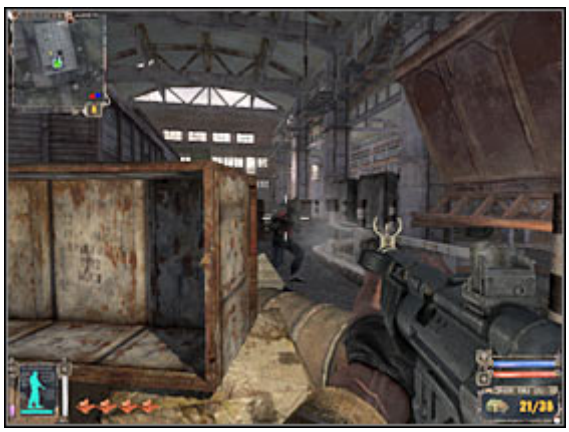
Dokładny opis questu:

Quest ten ponownie uaktywni się gdy tylko zaczniesz zbliżać się do centralnego magazynu tego sektora (#1). Usłyszysz komunikat przez radio, podobny do tego z Biesem. Będziesz musiał jak najszybciej udać się do magazynu. W tym celu proponowałbym skorzystać z głównej bramy (#2), dzięki czemu nie będziesz musiał marnować zbyt dużo czasu. Po drodze przygotuj sobie też karabin maszynowy.



Po dotarciu na miejsce będziesz musiał praktycznie od razu przystąpić do walk. Przeciwnicy będą nadbiegali z zachodu (#1). Staraj się chować za przeszkodami i zachowywać bezpieczny dystans, tak aby nie zginąć. Możesz też skorzystać z paru granatów. Po udanej akcji porozmawiaj z Sieryjem (#2). Zostaniesz odpowiednio nagrodzony, a także dowiesz się o istnieniu Kreta, którego będziesz musiał odnaleźć w strefie Agroprom.

Uwaga! W przyszłości mogą się też pojawiać poboczne zadania związane z odpieraniem kolejnych ataków bandytów. Możesz do nich przystępować, ale nie będzie to wymagane. Za każdym razem musiałbyś udać się w to miejsce i zlikwidować paru przeciwników.



4. Zdobądź informacje o Strieloku

Zleceniodawca: Sieryj (Wysypisko)

Lokalizacja startowa: punkt 4 na mapie

Co należy wykonać:

a) spotkać się z grupą Kreta

b) wydobyć informacje na temat Strieloka od samego Kreta

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. W pierwszej kolejności musisz dotrzeć do Agropromu, czyli lokacji znajdującej się na zachód od mapy Wysypisko. To jedno z najważniejszych zadań gry, tak więc nie będziesz mógł go pominąć.

I n s t y t u t A g r o p r o m - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Wysypisko

2 – najważniejsze przejścia do strefy: Instytut Agroprom – Kanały

I n s t y t u t A g r o p r o m - M a p a s z c z e g ó ł o w a

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – **Kret** – To właściwie jedyna istotna postać tej planszy, z którą będziesz mógł wchodzić w bardziej złożone interakcje. Uwaga! Kret będzie początkowo chował się w jednym z budynków. Będzie się też tak działo za każdym razem, gdy w okolicy pojawią się nowi bandyci. Dopiero kiedy się ich pozbędziesz, Kret wstanie, umożliwiając ci przeprowadzenia bardziej złożonej rozmowy.

2 – **Babich** – Od tego Stalkera nie dowiesz się niczego ciekawego, poza lokalizacją wejść do katakumb (kanałów). Miejsca tego nie musisz też odwiedzać, choć jest to oczywiście możliwe. Babich skrywa się w wozie znajdującym na środku skażonego jeziora.

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – Pojedynczy Stalker. Mężczyzna będzie tu stał gdy po raz pierwszy odwiedzisz tę strefę. Dowiesz się, iż bliżej zidentyfikowane osoby pragną dopaść Kreta. Będziesz musiał pomóc innym Stalkerom w odparciu ataku ze strony wroga. Za spotkanym tu mężczyzną wypadałoby zacząć biec, dzięki czemu zbliżysz się do głównego kompleksu tej lokacji.

2 – Główne wejście prowadzące do fabryki. Będą tu początkowo miały miejsce zacięte walki, co zostanie nawet ukazane na krótkim filmiku przerywnikowym. Z przejścia tego nie będziesz jednak mógł korzystać. Bezpieczniej będzie przedostać się do fabryki od północy lub zachodu. Uwaga! Wokół fabryki znajdziesz MNÓSTWO artefaktów. Warto je oczywiście podnosić, tym bardziej, iż wiele z nich nie będzie „strzeżonych” przez żadne anomalie.

3 – Fabryka. To właśnie tu skrywa się Kret oraz podlegli mu ludzie, których nie można będzie oczywiście atakować. Co pewien czas obiekt ten będzie atakowany przez nowych bandytów. Jeśli chcesz, dokładnie możesz też zbadać wszystkie hale. Do jednej z nich prowadzi oszklony korytarz.

4 – Wejście do tunelu. W środku będą na Ciebie czekały liczne i niezauważalne na pierwszy rzut oka anomalie. Będą to głównie wiry, tak więc powinieneś być bardzo ostrożny. Miejsce to zdecydowanie warto jest jednak zbadać, gdyż odnajdziesz tu całą masę różnorakich artefaktów.

5 – Znajduje się tu jedna ze skrytek. Bardzo łatwo jest do niej dotrzeć, ALE będziesz musiał dysponować odpowiednim pancerzem, gdyż cały ten teren jest skażony.

6 – Drogi prowadzące do bazy wojskowej. Będziesz tu musiał bardzo uważać na żołnierzy, którzy nie tylko będą znajdowali się w wieżach strzelniczych, ale i będą patrolowali okoliczne ścieżki. Do samej bazy będziesz mógł przedostać się kanałami, co szerzej opisane zostało w dalszej części poradnika.

7 – Baza wojskowa. Nie muszę chyba mówić, iż powinieneś tu zachować szczególną ostrożność. Pozostawanie w ukryciu byłoby bardzo trudne, tak więc będziesz raczej musiał oczyścić ten teren. Możesz się też spodziewać posiłków.

8 – Ogromne i w dużej części skażone jezioro. Generalnie terenów tych nie będziesz musiał badać. Jest to jednak w pełni możliwe. Musisz tylko uważać na zmutowane zwierzęta, radioaktywność oraz anomalie. Odnajdziesz tu m.in. parę artefaktów. W charakterystycznym budynku (na wodzie) znajduje się także jeden ze Stalkerów. Możesz z nim pogadać. Zdobędziesz w ten sposób lokalizacje wszystkich wejść do kanałów.

9 – Ciekawy punkt widokowy. Niestety, nie będziesz tu bezpieczny, gdyż wkrótce zostałbyś zauważony przez jednego ze strzelców znajdujących się na wieżach. Miejsca tego nie musisz więc odwiedzać.

Instytut Agroprom - Questy

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Zdobądź informacje o Strieloku – część 2

Zleceniodawca: Sieryj (Wysypisko)

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Wysypisko

Co należy wykonać:

a) spotkać się z grupą Kreta (punkt 1 na mapie)

b) wydobyć informacje na temat Strieloka od samego Kreta (punkt 2 na mapie)

Dokładny opis questu:

Zadanie to w dużym stopniu będzie pokrywało się z innymi głównymi questami tej lokacji. Nie powinieneś mieć żadnych problemów z jego wypełnieniem. W pierwszej kolejności będziesz musiał udać się oczywiście do fabryki (#1). W celu nawiązania kontaktu z ludźmi Kreta będziesz musiał się zbliżyć do miejsca, w którym toczą się walki (#2).

Po zakończeniu walk musisz spotkać się ze wspomnianym wyżej przywódcą. W tym celu skorzystaj się do ukazanego na poprzedniej mapie miejsca (#1). Pamiętaj, że Kret podejdzie do Ciebie tylko wtedy gdy okolica będzie bezpieczna. Teraz będziesz musiał za nim biec (#2).

Dotrzecie w końcu do miejsca, w którym znajduje się jedno z zejść do katakumb (#1). ZANIM skorzystasz z tego przejścia, koniecznie porozmawiaj z Kretem. Dowiesz się od niego więcej na temat Strieloka oraz jego skrytki. Dopiero teraz będziesz mógł skierować się do drabiny (#2), dzięki której zejdziesz do kanałów. Lokacja ta opisana została w kolejnym podpunkcie poradnika.

2. Pomóż Stalkerom

Zleceniodawca: zadanie to uaktywni się automatycznie, gdy tylko zbliżysz się do fabryki

Lokalizacja startowa: punkt 3 na mapie

Co należy wykonać:

a) pomóc Stalkerom w pokonaniu bandytów znajdujących się niedaleko wejścia do fabryki (punkt 4 na mapie)

Dokładny opis questu:

Wykonanie tego zadania nie powinno ci sprawić najmniejszych problemów. Jak już zostało powiedziano, w celu przystąpienia do tego questu będziesz musiał zbliżyć się do fabryki. Uaktywni się krótka scenka przerywnikowa (#1). Generalnie będziesz musiał oczyścić plac znajdujący się niedaleko wejścia. W moim przypadku sojusznicy sami zajęli się bandytami, w wyniku czego otrzymałem stosowny komunikat (#2). Jeśli jednak chcesz, możesz im pomóc. Osobiście radziłbym zaskoczyć wrogów od tyłu, wybierając wejście północne lub zachodnie.

3. Uratuj Kreta

Zleceniodawca: zadanie to uaktywni się automatycznie, gdy tylko zbliżysz się do miejsca, w którym skrywa się Kret (najprawdopodobniej będzie to dach centralnego budynku)

Lokalizacja startowa: punkt 5 na mapie

Co należy wykonać:

a) zabić okolicznych żołnierzy (punkt 5 na mapie)

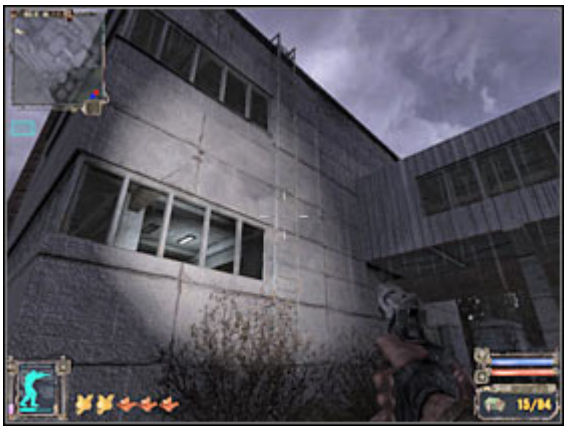
b) uratować skrywającego się w budynku Kreta (punkt 5 na mapie)

Dokładny opis questu:

To kolejny quest bezpośrednio powiązany z fabryką. Wyjątkowo pozwolę sobie jednak poszerzyć ten opis, dzięki czemu z wykonaniem właściwego questu nie będziesz miał żadnych problemów. Zakładam, że zaczynasz niedaleko bramy prowadzącej do fabryki (#1). Nie korzystaj z niej, zamiast tego skręć w prawo i zacznij przemieszczać się przy murze (#2).

Alternatywna ścieżka prowadząca na dach najwyższego budynku (świetny punkt do prowadzenia ostrzału).

Idź cały czas prosto, aż do miejsca, w którym pojawi się możliwość obrócenia się w lewo (#1). Ruszaj przed siebie. Chwilowo nie powinieneś wpaść na żadnych przeciwników. Postaraj się natomiast dotrzeć do drabiny, dzięki której wyjdziesz na dach najwyższego budynku (#2). Do drabiny będziesz musiał doskoczyć.



Po znalezieniu się na dachu skieruj się na niżej położony dach (#1). Możesz zeskoczyć lub skorzystać z mniejszej drabiny. To właśnie tu powinno załączyć się to zadanko. Zauważ, że dysponujesz ogromnym polem widzenia. Zacznij strzelać do widocznych na dole bandytów (#2). Jednocześnie nie powinieneś się zbytnio wychylać. Po zlikwidowaniu wszystkich wrogów zejdź na dół i udaj się do Kreta. Jeśli chcesz dowiedzieć się co należy zrobić dalej, zapoznaj się z pierwszym questem tej lokacji (opis powyżej).

4. Znajdź dokumenty wojskowe – część 2

Zleceniodawca: Sidorowicz (Kordon)

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Kordon

Co należy wykonać:

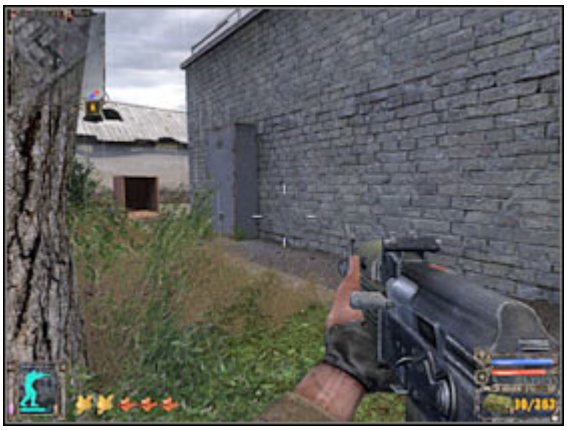
a) wykraść dokumenty (punkt 6 na mapie)

b) dostarczyć dokumentu barmanowi (tego zadania nie będziesz mógł w tej lokacji ukończyć)

Dokładny opis questu:

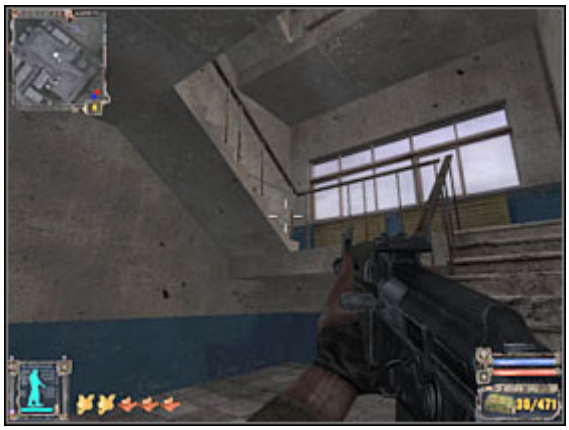
Zakładam oczywiście, że do tego zadania przystąpisz po wyjściu z kanałów. Jak zapewne zauważyłeś, znajdziesz się w bardzo wygodnym miejscu, a mianowicie wewnątrz bazy (#1). Niestety, praktycznie od razu zostaniesz zaatakowany. Ukryj się, tak aby zniknąć z pola widzenia snajperów (wieżyczki strzelnicze). Teraz proponowałbym przebiec do najbliższej chatki (#2) i z tego miejsca zlikwidować tych wrogów, którzy mogą się tu pojawić. Zignoruj alarm.

Spróbuj z tego miejsca pozbyć się co najmniej 4-5 wartowników (#1). Nie zbliżaj się zbytnio do okien. Pilnuj także głównych drzwi, do których ktoś może spróbować się zbliżyć. Będziesz musiał przesuwać się w stronę zaznaczonego na mapie największego budynku (#2). Nie pozostawaj zbyt długo na otwartej przestrzeni, gdyż znalazłbyś się zapewne pod ostrzałem snajperów.

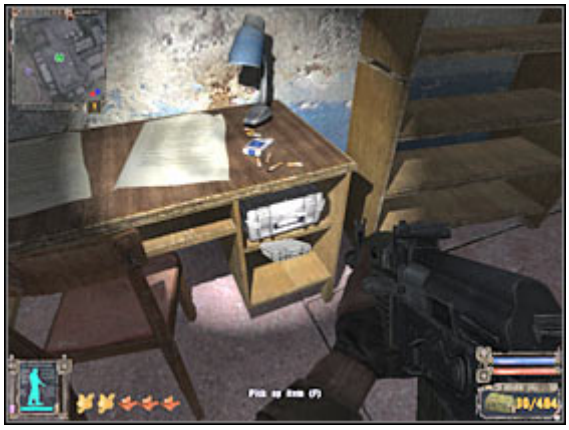


Spróbuj teraz ukryć się w budynku, który zlokalizowany jest na północ od Twojego celu. Z tego miejsca (#1) będziesz mógł pozbyć się co najmniej 6-7 przeciwników. Warto się oczywiście często wychylać, ale nie zostaniesz zaskoczony z innej strony. Dopiero po zabezpieczeniu okolicy zbliż się do swojego celu (#2).

Kiedy uznasz, że jesteś gotowy, wejdź do środka i skieruj się do dowolnej klatki schodowej (#1). Będziesz musiał wyjść na drugie piętro (nie na dach). Skieruj się przed siebie. Za rogiem wpadniesz na dwóch wartowników (#2). Należy się ich pozbyć. W przypadku drugiego przeciwnika możesz skorzystać z granatu.



Skieruj się teraz do pomieszczenia zlokalizowanego po prawej stronie. Powinieneś odnaleźć tu walizkę (#1), którą będziesz musiał podnieść. Możesz już wracać na dół. Po drodze koniecznie jednak zapisz stan gry. W bazie pojawili się bowiem nowi wrogowie (#2). Korzystając z okazji załatw też snajperów skrywających się na wieżach strzelniczych. Więcej problemów sprawią ci jednak żołnierze, którzy przyczaili się przy wejściach do bazy.



W momencie odebrania walizki pierwsza część questu dobiegła końca. Tak czy siak, będziesz musiał opuścić tę strefę. Pozwolę więc sobie dodać kilka wskazówek. Jeśli chodzi o ucieczkę z bazy, możesz poszukać dziury w murze lub skierować się do jednej z bram wyjściowych (#1). Osobiście radziłbym z dystansu załatwić kilku wrogów lub skorzystać z granatów. Następnie zacznij BIEC w stronę fabryki (#2). Przy odrobinie szczęście nie stracisz tu zbyt dużo punktów zdrowia. Mógłbyś też oczywiście załatwić wszystkich żołnierzy, ale zajęłoby ci to sporo czasu.

Teraz będziesz musiał udać się w stronę wyjścia ze strefy (droga prowadząca do Wysypiska). Najprawdopodobniej wpadniesz tu na kilku przeciwników (#1). W moim przypadku celnie posłany granat załatwił sprawę. Będziesz mógł bezpiecznie skierować się do wyjścia (#2). Dalsza część tego zadania opisana została w sekcji Bar. Jest to zupełnie oddzielna strefa, znajdująca się na północ od Wysypiska.

Instytut Agroprom – Kanały - Mapa ogólna

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Instytut Agroprom (punkt startu)

2 – przejście do strefy: Instytut Agroprom (punkt wyjścia)

Uwaga! Należy się tu pewne wyjaśnienie. Katakumby są oddzielną częścią sektora Agroprom. Oznacza to, iż z tego miejsca nie będziesz się mógł w żadną inną część głównej mapy przedostać. Nie będziesz też dysponował oficjalną mapą, aczkolwiek jeśli udasz się do menu zadań i wydasz polecenie wyświetlenia dodatkowych informacji, to będziesz się mógł nacieszyć dość szczegółowym rysunkiem, pokazującym drogę do celu. Z racji tego, iż droga jest liniowa, pozwolę sobie przedstawić ścieżkę przy okazji opisywania głównego questu tej lokacji.

Instytut Agroprom – Kanały - Questy

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Znajdź schowek grupy Strieloka

Zleceniodawca: Kret (Agroprom)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie, a konkretnie sektor o nazwie Instytut Agroprom (Kret stojący przy wejściu do kanałów)

Co należy wykonać:

a) odszukać skrytkę Strieloka (punkt 2 na mapie)

b) zapoznać się z zawartością skrytki (punkt 2 na mapie)

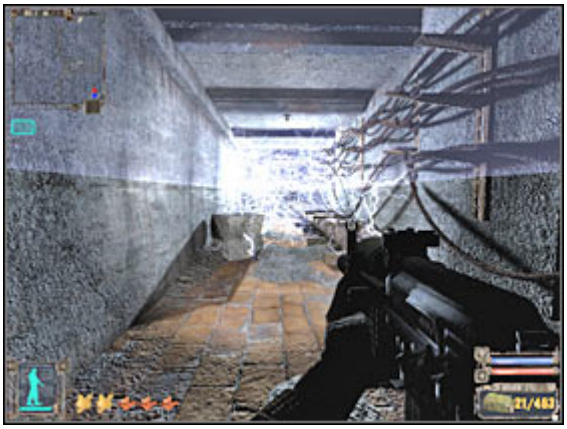
c) zlokalizować wyjście z kanałów (punkt 3 na mapie)

Dokładny opis questu:

Od razu po zejściu do kanałów otrzymasz propozycję przystąpienia do dodatkowego zadania. Będziesz musiał rozprawić się ze wszystkimi bandytami. Dodatkowy opis nie będzie tu wymagany, gdyż i tak będziesz się przez nich musiał przebić, tak aby dotrzeć do dalszej części kanałów. Nie zapominaj o korzystaniu z latarki oraz częstym zapisywaniu stanu gry! Unikaj też anomalii, szczególnie tych o charakterze kwasowym, których będzie tu najwięcej.

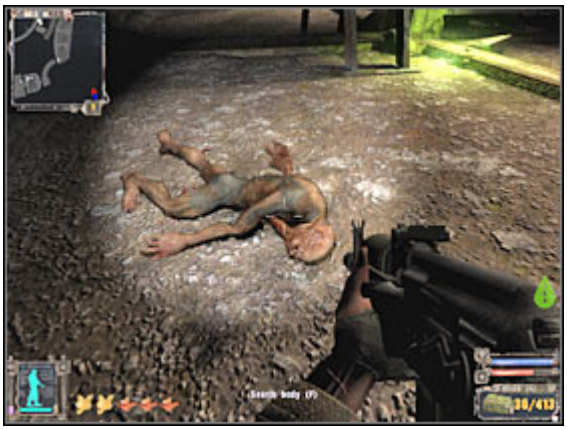
Zaczynasz w nieoświetlonym tunelu. Ruszaj przed siebie. Jeśli chcesz, możesz zbadać leżące tu ciało (#1). Za rogiem wpadniesz na pierwszych przeciwników (#2). Nie radziłbym jeszcze korzystać ze schodów. W pierwszej kolejności pozbądź się widocznych wrogów.

Druga grupa pojawi się po prawej stronie (#1). Wrogów tych nie możesz unikać, gdyż to właśnie tam będziesz musiał iść. Szczególnie uważaj na gostków z shotgunami, zachowując bezpieczny dystans. Lewego korytarza nie musisz badać. Doszedłbyś bowiem do znanej już z pierwszego sektora anomalii (#2).



Kieruj się zgodnie ze wskazaniami podręcznej mapy. Na szczęście do celu prowadzi tylko jedna ścieżka. Dojdziesz do schodów, po których zejdź na dół (#1). Uważaj na znajdujące się tu kałuże kwasu, których za wszelką cenę musisz unikać. Docelowo powinieneś zbliżyć się do ukazanego na screenie przejścia (#2). KONIECZNIE zapisz stan gry i przygotuj dobrą broń!

Skieruj się w lewo. Po chwili usłyszysz ryk potwora. Zauważ, że jest on częściowo niewidzialny. Zacznij strzelać do bestii, gdyż dopiero po chwili w pełni się odsłoni (#1). Przesuwaj się do tyłu, tak aby dać sobie szansę na przeładowanie broni. Warto tu też skorzystać z shotguna (jeśli go posiadasz). Potwora powinno ci się w końcu udać zabić (#2). Zbadaj ciało, podnosząc cenny obiekt.



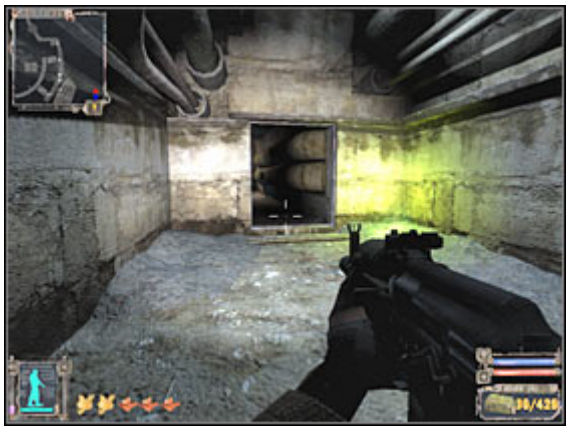
Skieruj się teraz do prawych schodków. Ruszaj przed siebie. Po drodze powinieneś odnaleźć bardzo cenny artefakt – Urchin (#1). Obiekt ten wypadałoby oczywiście podnieść. Zeskocz w takim miejscu żeby móc przedostać się do dalszej części pomieszczenia, unikając kałuż kwasu. Dojdziesz do przejścia prowadzącego do tunelu (#2). Zapisz tu stan gry. W okolicy roi się bowiem od przeciwników.

W pierwszej kolejności radziłbym oczyścić CAŁY ten tunel (#1). W sumie będziesz tu musiał pokonać około dziesięciu bandytów. W szczególności uważaj na gostków, którzy pojawią się przy prawym przejściu (#2), prowadzącym w stronę wyjścia. Nie musisz tam teraz iść. Najważniejsze jest to żeby zabezpieczyć cały ten teren. Zbadaj też oczywiście ciała poległych wrogów, uzupełniając stan amunicji i zabierając apteczki.

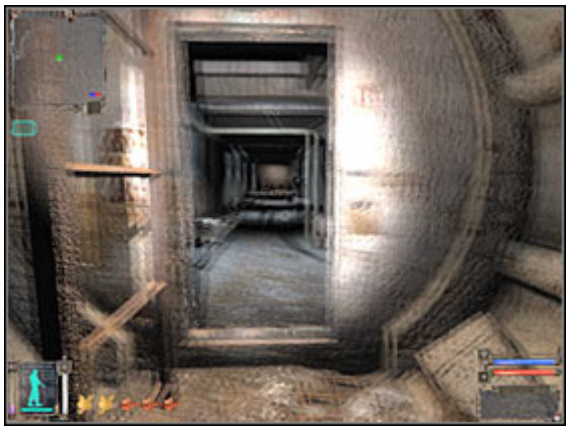
Skorzystaj z jednej z bocznych odnóg, tak aby zbliżyć się do miejsca, w którym znajduje się skrytka. Będziesz musiał obrócić się w lewo (#1) i wskoczyć na skrzynie. Kucnij, dzięki czemu wejdziesz do środka. Zacznij wspinać się po drabinie na górę (#2).

W pierwszej kolejności podnieś bardzo cenny artefakt – Fireball (#1). Odnajdziesz tu także lepszy karabin maszynowy – Fast-shooting Akm 74/2, do którego powinieneś mieć bardzo dużo amunicji. Warto więc pozbyć się dotychczasowej broni. Skrytka Strieloka znajduje się za dużą mapą (#2). Będziesz musiał podnieść znajdujący się tu obiekt (flash dysk). Uaktywni to też drugi quest tej lokacji, który przedstawiony został w dalszej części tego opisu.

Wróć się na dół i skieruj w stronę zabezpieczonego wcześniej przejścia (#1). Chwilowo nie powinieneś na nikogo wpaść. Pojedynczy przeciwnik skrywa się dopiero przy klatce schodowej (#2), z której będziesz oczywiście musiał skorzystać. Skieruj się na najwyższy poziom i ruszaj dalej.



Po dotarciu do długiego tunelu radziłbym zapisać stan gry. Spróbuj przesunąć się dalej. Gdy tylko wyświetli się informacja o zaliczeniu tego zadania, zostaniesz zaatakowany przez zmutowaną istotę. Będzie cię ona atakowała mocami psi (#1). Możesz przystąpić do tej walki lub uciec. Jeśli zdecydujesz się walczyć, zbliż się jak najszybciej do potwora i nafaszeruj go ołowiem (#2).



Zabity mutant (#1) nie pozostawi niestety po sobie żadnych przedmiotów. Możesz już skierować się do wyjścia, które znajduje się na końcu tego tunelu (#2). Skorzystaj z drabiny i zaczekaj aż powrócisz na główną mapę. Spowoduje to też, iż znajdziesz się wewnątrz bazy wojskowej.

2. Odszukaj Ducha

Zleceniodawca: Zadanie to aktywuje się automatycznie po zebraniu flash dysku z kryjówki Strieloka

Lokalizacja startowa: punkt 2 na mapie

Co należy wykonać:

a) dowiedzieć co stało się z Duchem

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. Powrócimy do niego nieco później. Zajmij się więc wyłącznie opuszczeniem katakumb.

3. Spotkaj się z doktorem – część 2

Zleceniodawca: Przewodnik (Kordon)

Lokalizacja startowa: strefa o nazwie Kordon

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z doktorem, znajdującym się w kryjówce Strieloka (punkt 2 na mapie)

Dokładny opis questu:

Zadania tego będziesz mógł podjąć dopiero wtedy, gdy porozmawiasz z przewodnikiem. Będziesz musiał powrócić do kryjówki Strieloka. Po drodze czeka jednak na Ciebie kilka niespodzianek. Niedaleko wejścia spotkasz nowych bandytów (#1). W miejscu, w którym walczyłeś z mutantem, tym razem spotkasz dwa takie stwory (#2). Kawałek dalej wpadniesz też na paru żołnierzy.

Po dotarciu do drabinki prowadzącej do kryjówki główny bohater po raz kolejny (!) straci przytomność. Wysłuchaj tego co doktor ma do powiedzenia (#1). Dowiesz się BARDZO ważnej rzeczy na temat głównego bohatera. Nie będę ci psuł zabawy i nic więcej nie powiem. ;-) Doktor zleci ci nowe zadanie, do którego znacznie później powrócimy. Możesz wyjść z kanałów, zabijając napotkanych po drodze żołnierzy (#2). W miarę sprawnie będziesz też musiał uciec z bazy wojskowej, choć z żołnierzami powinno ci się już walczyć znacznie prościej.

4. Schowek w Prypeci

Zleceniodawca: Doktor (Instytut Agroprom – Kanały)

Lokalizacja startowa: punkt 2 na mapie

Co należy wykonać:

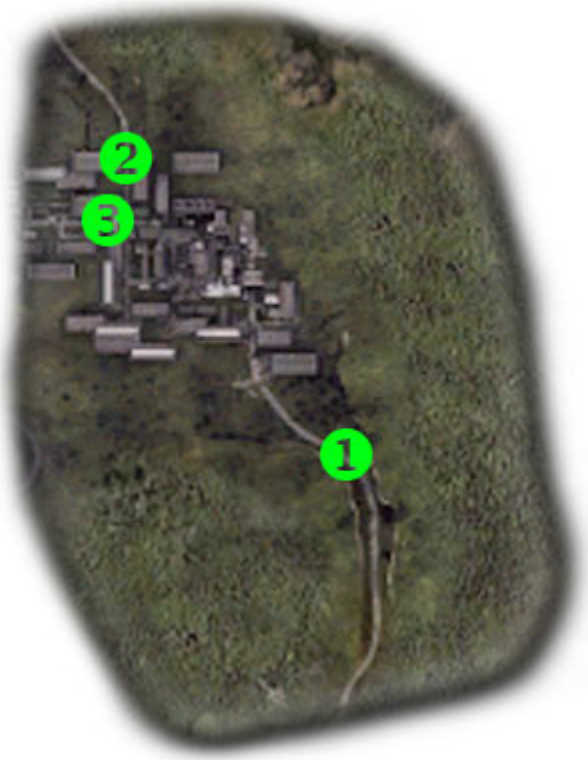
a) przedostać się do hotelu znajdującego w dzielnicy Prypeć

b) odszukać pomieszczenie z tajną skrytką

c) zapoznać się z zawartością skrytki

Zadania tego z oczywistych względów nie będziesz mógł teraz ukończyć. Powrócimy do niego dopiero po dotarciu do strefy Prypeć.

B a r - M a p a o g ó l n a



OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Wysypisko (stąd właśnie przyszedłeś)

2 – przejście do strefy: Magazyny wojskowe

3 – przejście do strefy: Dzicz

B a r - M a p a s z c z e g ó ł o w a

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – **Sierżant Kitsenko** – Jest to żołnierz organizacji Powinność. Mężczyzna ten stoi przy głównym wejściu prowadzącym do kompleksu. Będziesz się od niego mógł dowiedzieć kilku rzeczy, w wyniku czego na podręcznej mapie zaznaczone zostaną najważniejsze lokacje tej mapy. Osoba ta może ci też zlecać drobne zadanka.

2 – W miejscu tym spotkasz więcej osób, a konkretnie:

Barman – To jedna z najważniejszych postaci całej gry. Zajmuje się on odkupywaniem wszystkich przedmiotów, a nie tylko artefaktów i apteczek. W rezultacie warto tu będzie często wracać, tym bardziej, iż strefa ta otoczona jest właściwie ze wszystkich stron innymi planszami. Barman będzie też uczestniczył w wykonaniu kilku głównych questów. Ponadto będziesz mógł przystępować do drobnych, nieobowiązkowych zleceń.

Baldy – Możesz z nim spróbować rozpocząć rozmowę. Baldy zleci ci też nieobowiązkowe zadania.

Snitch – Postać ta umożliwi ci przede wszystkim zakupienie dodatkowych informacji o okolicy. Każda taka operacja będzie Cię jednak sporo kosztowała. Najlepiej byłoby więc zapisać sobie wcześniej stan gry, tak aby po przeczytaniu wszystkich notatek nie stracić gotówki. Snitch może ci też zlecać pojedyncze wyzwania.

Hunter – Jest on kolejną osobą, dzięki której będziesz mógł przystępować do nieobowiązkowych misji.

Brome – Oprócz możliwości przystąpienia do dodatkowych zadań będziesz mógł sobie z nim porozmawiać. Nie jest to oczywiście sprawa obowiązkowa.

3 – **Sierżant Plichko** – To kolejny żołnierz organizacji Powinność. Początkowo będzie on bronił dostępu do miejsca, w którym przebywa generał tego ugrupowania. Nie będziesz też z nim mógł porozmawiać na żadne inne tematy.

4 – **Arnie** – Mężczyzna ten będzie zajmował się organizacją walk na arenie, dzięki którym będziesz mógł sprawdzić swoje umiejętności oraz oczywiście zarobić trochę pieniędzy.

5 – **Generał Voronin** – Jest to głównodowodzący żołnierzy zrzeszonych w organizacji Powinność. Voronin będzie mógł ci zlecać nowe zadania. Z postacią tą początkowo nie będziesz mógł rozmawiać. Stanie się to możliwe dopiero po odblokowaniu obozowiska Powinność.

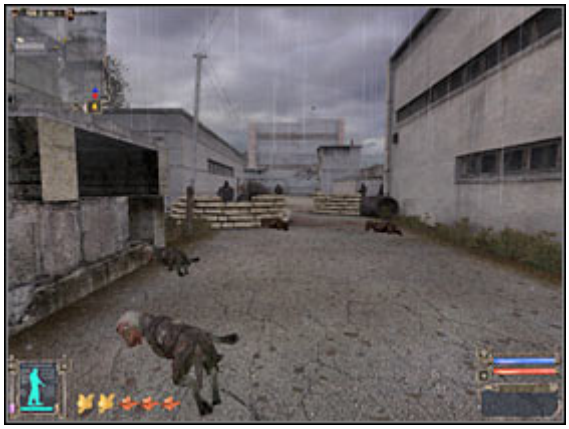
Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

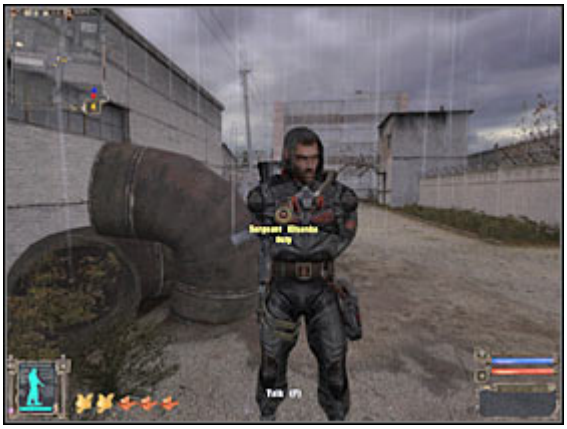
1 – Zniszczony samochód. Miejsce to znajduje się niedaleko wejścia prowadzącego do tej strefy. Odnajdziesz tu jedną ze skrytek, z dotarciem do której nie powinieneś mieć żadnych problemów. Badanie tej lokacji nie jest oczywiście obowiązkowe.

2 – Droga prowadząca do głównego kompleksu. Zostaniesz tu zaatakowany przez grupę zwierząt, wśród których będą niestety wyjątkowo silne psy. W celu ich likwidacji radziłbym używać granatów, bądź też z daleka celować w okolice łba. Dysponując słabszą bronią będziesz niestety musiał poświęcić prawie cały magazynek. Ponadto kolejne zwierzęta mogą się tu po jakimś czasie pojawiać, ale już łatwiej będzie je ominąć.

3 – Wskocz na zniszczoną ciężarówkę i zniszcz znajdujące się tu skrzynie. Odnajdziesz cenny artefakt – Crystal Thorn.

4 – Punkt kontrolny prowadzący bezpośrednio do głównej części kompleksu. Po jego przekroczeniu (nie będzie z tym problemów) nie będziesz się musiał obawiać żadnych przeciwników. Warto więc schować broń, tak aby nikogo nie rozzłościć.





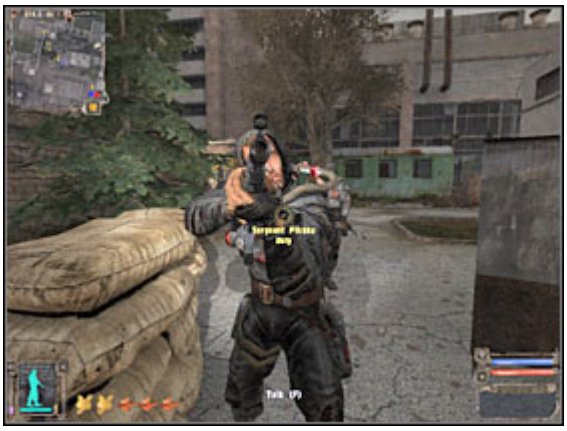
5 – Magazyn, który patrolowany jest przez żołnierzy Powinności. Nie należy tu oczywiście nikogo atakować. Komentarzami ze strony żołnierzy nie musisz się jednak przejmować. W magazynie tym powinieneś także odnaleźć jedną ze skrytek, ale takie punkty są zaznaczone na minimapie.

6 – Tytułowy bar. To oczywiście najważniejsza lokacja tej planszy. Nie powinieneś mieć dużych problemów z odnalezieniem wejścia. Będziesz następnie musiał zejść do podziemnego bunkra, gdyż to właśnie tam odnajdziesz najważniejszych NPC-ów.

7 – Kolejny checkpoint, tym razem zlokalizowany wokół północnych wyjść z tej mapy. Na szczęście nie wpadniesz tu już na żadne zwierzęta. Uważaj jedynie na rozproszone po całej okolicy anomalie.

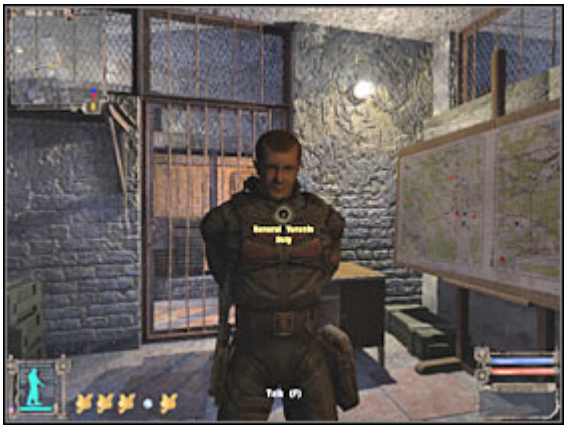
8 – Do miejsca tego niełatwo będzie dotrzeć, gdyż będziesz musiał unikać wielu skomplikowanych anomalii. Odnajdziesz tu sejf, który przedstawiony został na poniższym screenie.

9 – Obozowisko organizacji o nazwie Powinność. Początkowo nie będziesz się tu mógł dostać. Dopiero w dalszej części zabawy pojawi się taka opcja. Główna droga prowadzi oczywiście przez bramkę kontrolną. Nie próbuj zeskakiwać tam z dachu jednego z budynków, gdyż zostałbyś natychmiast rozstrzelany.



Po powrocie z laboratorium X16:

W trakcie rozmowy z żołnierzem pilnującym wejścia do bazy będziesz mógł wybrać pierwszą opcję dialogową, dzięki czemu zostaniesz wpuszczony na teren obozowiska Powinności. Możesz porozmawiać ze stojącymi tu postaciami, włącznie z generałem, który będzie ci mógł zlecić zadania tej organizacji. Szerzej piszę o tym w rozdziale opisującym planszę Magazyny wojskowe.



10 – Arena, na której będziesz mógł toczyć walki. W tym celu będziesz musiał porozmawiać z Arniem. W trakcie rozgrywania walk otrzymasz zupełnie nowe uzbrojenie, zależy od każdego pojedynku. Po wygranej bitwie nie zapomnij wziąć swoich przedmiotów z prawej skrytki! Kalendarz walk przedstawia się następująco:

WALKA 1 – pojedynczy, słaby przeciwnik; będziesz używał pistoletu – nagroda: 1000

WALKA 2 – pojedynczy, słaby przeciwnik; będziesz używał karabinu maszynowego – nagroda: 2000

WALKA 3 – dwóch słabych przeciwników; będziesz używał dwururki – nagroda: 3000

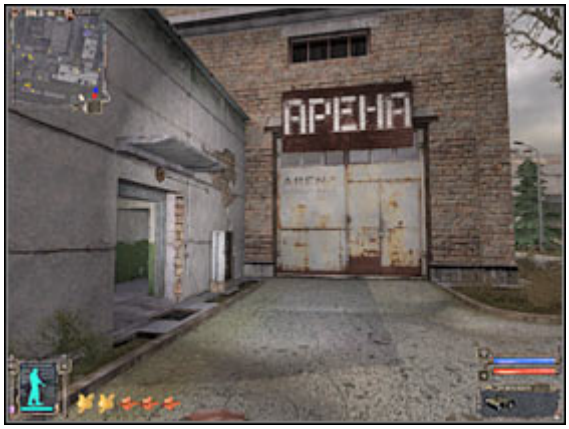
WALKA 4 – walka 3 vs 3, przy czym po swojej stronie masz żółtodziobów; będziesz używał karabinu maszynowego i musisz bardzo oszczędzać amunicję – nagroda: 4000

WALKA 5 – dwóch świetnie uzbrojonych i opancerzonych przeciwników (celuj w ich głowy!); będziesz używał karabinu maszynowego – nagroda: 6000

WALKA 6 – sześciu słabych przeciwników; będziesz używał karabinu maszynowego – nagroda: 8000

WALKA 7 – pojedynczy i świetnie uzbrojony przeciwnik; będziesz używał jedynie noża i granatów, w rezultacie czego będziesz musiał nimi celnie rzucać – nagroda: 10000

WALKA FINAŁOWA – Pojedynek ten będzie stosunkowo prosty, co może Cię nieco dziwić. Jest to pojedynek typu Deathmatch. Najlepiej więc będzie zaczekać aż przeciwnicy wystrzelają się i zająć się tymi, którzy pozostali przy życiu. Będziesz dysponował najlepszym pancerzem i świetnym karabinem, ale nie możesz używać apteczek. Nagroda: 10000



Bar Questy

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Znajdź dokumenty wojskowe – część 3

Zleceniodawca: Sidorowicz (Kordon)

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Kordon

Co należy wykonać:

a) wykraść dokumenty (plansza Agroprom!)

b) dostarczyć dokumentu barmanowi (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

Mam nadzieję, że odwiedzałeś już planszę Instytut Agroprom i posiadasz dokumenty na wyposażeniu. W przeciwnym wypadku nie masz tu czego szukać. Jedyne co będziesz musiał zrobić, to udać się do baru (#1). Porozmawiaj z barmanem (#2), dzięki czemu automatycznie zaliczysz ten quest oraz otrzymasz kolejny. U barmana możesz też dokończyć wypełnianie paru pobocznych zadań, które już wcześniej zapewne zdobyłeś.

Uwaga! Za wykonanie tego zadania (oprócz nagrody pieniężnej) otrzymasz bardzo cenny pancerz STALKER'a, który od razu wypadałoby założyć. W znacznym stopniu ochrania on bowiem przed napromieniowaniem, a będziesz musiał za niedługo wkroczyć do skażonej strefy.

2. Znajdź wejście do LabX18

Zleceniodawca: Barman (Bar)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) przedostać się na teren bazy

b) zdobyć klucz do laboratorium, który jest w posiadaniu Dzika

c) wydostać się z bazy bandytów

d) odnaleźć wejście prowadzące do laboratorium

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. W pierwszej kolejności musisz dotrzeć do Doliny Mroku i to właśnie tam zajmiesz się wypełnieniem wszystkich wymienionych wyżej poleceń.

3. Znajdź dokumenty w LabX18 – część 3

Zleceniodawca: quest uaktywnia się w strefie X18

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie X18

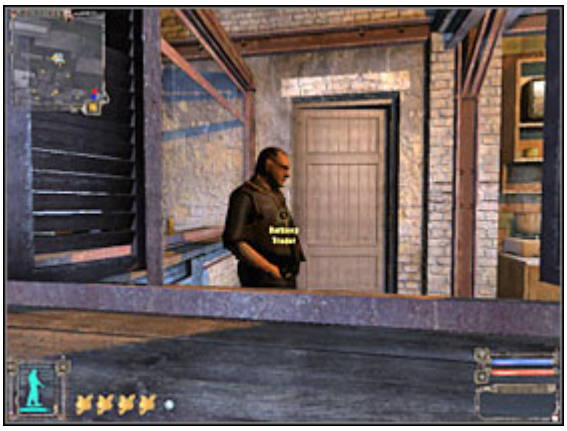
Co należy wykonać:

a) odszukać dokumenty

b) dostarczyć dokumentu Barmanowi, znajdującemu się w strefie o nazwie Bar (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

To właściwie tylko oficjalne dokończenie questu rozpoczętego w X18. Jedyne co będziesz musiał zrobić, to porozmawiać z barmanem (#1). Otrzymasz wysoką nagrodę pieniężną, a także będziesz mógł przystąpić do kolejnego głównego zadania.



4. Znajdź dokumenty z LabX16

Zleceniodawca: Barman (Bar), przy czym najpierw należy wypełnić zadanie 3

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) odszukać dokumenty w laboratorium X16

b) dostarczyć dokumentu Barmanowi (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. W pierwszej kolejności musisz dotrzeć do laboratorium X16, znajdującego się przy strefie Jantar. **Po zdobyciu** odpowiednich dokumentów wróć się do barmana i oddaj mu zdobyte dokumenty. Zostaniesz nagrodzony, a także otrzymasz kolejne zlecenie.

5. Wyłącz Mózgozwęglacz

Zleceniodawca: Barman (Bar), przy czym najpierw musisz wypełnić zadanie 4

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

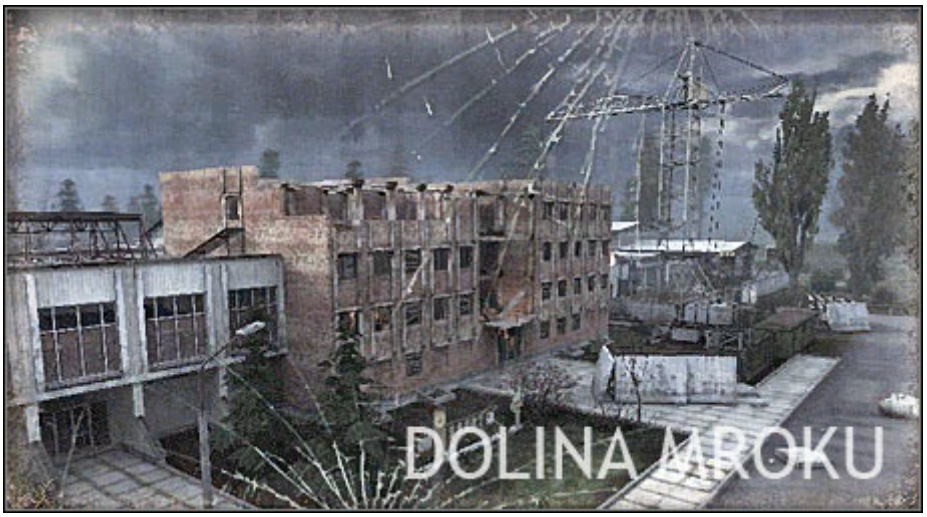
Co należy wykonać:

a) przedostać się w okolice anteny

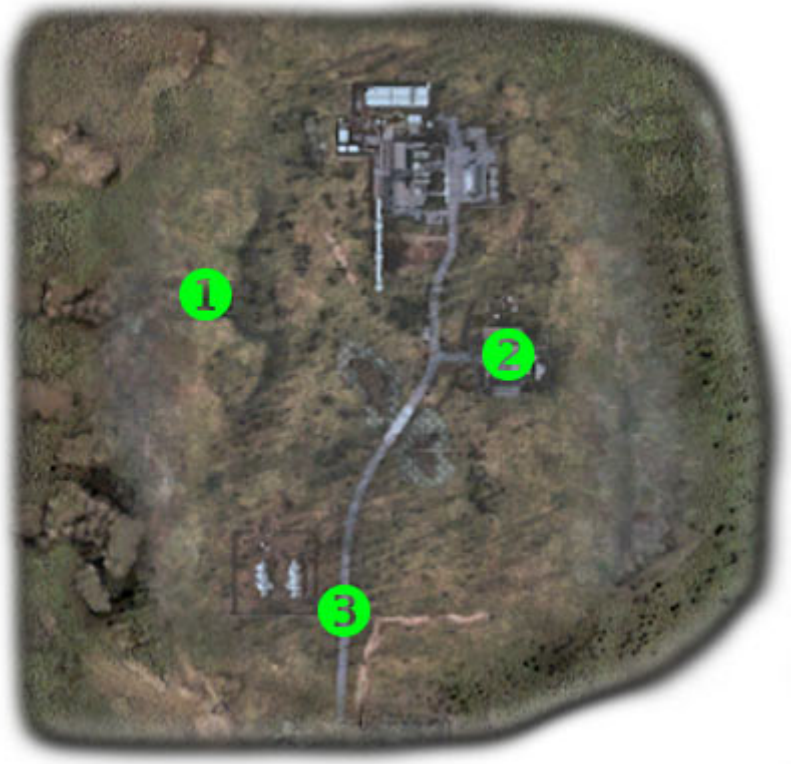
b) odnaleźć wejście prowadzące do bunkra

c) wyłączyć urządzenie

Zadania tego nie będziesz mógł wykonać w tej lokacji. W pierwszej kolejności musisz dotrzeć do strefy o nazwie Czerwony Las. Droga prowadzi przez Magazyny wojskowe.



D o l i n a M r o k u - M a p a o g ó l n a



OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Wysypisko

2 – przejście do strefy: X18 (pojedyncze drzwi – należy posiadać dwa klucze)

3 – przejście do strefy: Kordon – początkowo będzie ono nieaktywne, dopiero po powrocie z planszy X18 będziesz musiał z niego skorzystać

D o l i n a M r o k u - M a p a s z c z e g ó ł o w a

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – **Nabój** – Jest on żołnierzem Powinności. Postaci tej będziesz mógł pomóc w oswobodzeniu innego członka tej organizacji. Po wykonaniu tego zadania Nabój powinien powrócić do tego obozowiska, choć oczywiście zajmie mu to trochę czasu.

2 – **Roma Death** – Kolejny członek wspomnianej wyżej organizacji, przy czym jego będziesz musiał uratować. Jest to bezpośrednio powiązane z pierwszym questem tej lokacji, który opisany został poniżej. Roma po zaliczeniu zadania powróci z kolegą do zachodniego obozu.

3 – **Członek „Powinności”** – Osobnika tego musiałbyś uratować z tej samej bazy, w której znajduje się Twój główny cel. Pojawia się tu jednak dość uciążliwy bug. Może więc dojść do tego, iż żołnierza tego w ogóle nie spotkasz lub wcześniej zginie.

4 – **Edik** – Edik okupuje wraz z przyjaciółmi teren południowej farmy. Będziesz mógł z nim porozmawiać i zakupić karabin Gauss. Okaże się niestety, iż zostałeś oszukany. Generalnie więc postać tę najlepiej byłoby zignorować.

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – Małe obozowisko. Stoi tu Nabój. Żołnierz ten będzie ci potrzebny do zaliczenia pierwszego głównego zadania tej lokacji. Nie możesz go więc zabić. Leżącego na ziemi bandytę można jednak zlikwidować.

2 – Przewrócony samochód terenowy, który ze wszystkich stron otoczony jest przez anomalie. W środku odnajdziesz oczywiście jedną ze skrytek. Jeśli jednak obiekt ten nie pojawia się na podręcznej mapie, to nie warto się tu zbliżać i ryzykować utraty energii.

3 – Największe skupisko artefaktów, które na dodatek bardzo łatwo będzie można podnieść. Obiekty te będzie odnajdywał na całej mapie, głównie we wschodniej jej części.

4 – Częściowo skażone jezioro. Radziłbym badać jedynie północno-zachodnią część tego obiektu. Odnajdziesz tu najprawdopodobniej kilka bardzo cennych artefaktów. Nie zbliżaj się do wschodniej części jeziora ani mostu, gdyż obiekty te są bardzo silnie napromieniowane.

5 – Ścieżka prowadząca w stronę południowej farmy. Wpadniesz tu niestety na kolejne zmutowane zwierzęta, tak więc do terenów tych radziłbym nie zbliżać się. Jeśli chcesz dotrzeć na farmę, spróbuj przemieszczać się przy zachodniej granicy mapy.

6 – Zabudowania znajdujące się na północ od kompleksu badawczego. Na ziemi odnajdziesz kilka artefaktów. Uważaj jednak na anomalie i promieniowanie. W tym drugim przypadku mówię głównie o największej konstrukcji. Jeśli chcesz, możesz jednak próbować wspinać się. Odnajdziesz tu bowiem między innymi... gitarę. :-)

7 – Farma. Wpadniesz tu na większą grupkę Stalkerów. Rozmawiając z Edikiem, pojawi się możliwość zakupienia jakiegoś futurystycznego karabinu (Gauss :-)). Okaże się niestety, iż zostałeś oszukany. Strata pieniężna nie będzie co prawda duża, ale mimo wszystko z bandytami wypadałoby się rozprawić, szczególnie jeśli posiadasz trochę granatów lub broń z lunetą. Badając ich ciała, powinieneś nawet trochę zyskać, zbierając amunicję i apteczki. Poza tym nic ciekawego tu nie znajdziesz.

8 – Zniszczone wejście do kompleksu badawczego. Będziesz się tu co prawda musiał udać po wypełnieniu głównego questu tej lokacji, ale nic nie stoi na przeszkodzie żeby miejsce to sobie wcześniej zabezpieczyć. Będziesz musiał skorzystać z lewego wejścia. W sumie musisz załatwić około dziesięciu wrogów. Na jednym z najwyższych pięter odnajdziesz wyrzutnię rakiet. Przedmiot ten radziłbym przeznaczyć na sprzedaż i zabrać dopiero wtedy, gdy będziesz wracał do Baru albowiem wyrzutnia sporo waży.

9 – Główna baza bandytów. Zanim zdecydujesz się na przystąpienie do głównego zadania, okolicę warto będzie oczywiście zbadać, przemieszczając te tereny, które nie są przez nikogo pilnowane. Nie zbliżaj się jednak do wschodniej części mapy, gdyż natrafiłbyś tam na kolejne zmutowane zwierzaki.

10 – Bardzo ładnie wykonany tunel, który będziesz mógł wykorzystać dopiero przy organizowaniu ucieczki z bazy przeciwnika.

Dolina Mroku - Questy

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Uratuj członka "Powinności"

Zleceniodawca: Nabój (Dolina Mroku)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) udać się z Nabojem do miejsca, w którym przeprowadzona zostanie zasadzka (punkt 2 na mapie)

b) zabić bandytów i uratować członka organizacji Powinność (punkt 2 na mapie)

Dokładny opis questu:

Quest ten rozpocznie się praktycznie od razu po wkroczeniu do tej lokacji. Spotkasz żołnierza (#1), który będzie przesłuchiwał jednego z bandytów. Okaże się, iż inny żołnierz Powinności został przez nich porwany. Będziesz mógł pomóc Nabojowi w oswobodzeniu przyjaciela. Bandytę możesz natomiast zabić, tak aby zbadać jego ciało. Biegnij teraz za Nabojem (#2).

Po drodze natraficie między innymi na liczne anomalie (#1), których za wszelką cenę będzie trzeba oczywiście unikać. Nie musisz się natomiast obawiać zmutowanych zwierząt. Dotrzecie w końcu do miejsca, w którym przeprowadzona zostanie zasadzka. Ustaw się w ukazanym na screenie miejscu (#2). Musisz teraz uzbroić się w cierpliwość. Zerkaj na mapę żeby dowiedzieć się gdzie znajdują się bandyci.

Musisz zaczekać aż zjawią się tu bandyci (#1). NIE STRZELAJ jeszcze do nich, tylko pozwól im zbliżyć się do skrywającego sojusznika. Dopiero gdy on otworzy ogień, zaskocz ich od tyłu (#2), dzięki czemu w przeciągu dwóch-trzech sekund sprawa będzie załatwiona. Przy odrobinie szczęścia nie zostaniesz trafiony, ani nie zmarnujesz zbyt dużo amunicji.

Po zakończonych walkach musisz porozmawiać z obiema postaciami. Uwaga! Gdyby zdarzyło się tak, iż będą one nieaktywne, musiałbyś wczytać poprzedni stan gry. W pierwszej kolejności porozmawiaj z Roma Death (#1). Otrzymasz od niego nowy quest, który przedstawiony został poniżej. Nabój podaruje ci z kolei pieniążki oraz lunetę, którą od razu wypadałoby zamontować na posiadanej broni (#2).

2. Uwolnij członka "Powinności"

Zleceniodawca: Roma Death (Dolina Mroku)

Lokalizacja startowa: punkt 2 na mapie

Co należy wykonać:

a) przedostań się do więzienia i uratuj kolejnego członka organizacji Powinność (punkt 3 na mapie)

W moim przypadku quest ten był niestety częściowo uszkodzony, w wyniku czego został on automatycznie zaliczony. Gdyby się tak nie stało, musiałbyś uratować kolejnego członka organizacji Powinność na własną rękę. Dysponując dokładną lokalizacją tej postaci nie powinno to być trudne. Zadanie to proponowałbym wykonywać równolegle z głównym questem tej lokacji, który opisany został poniżej.

3. Znajdź wejście do LabX18 – część 2

Zleceniodawca: Barman (Bar)

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Bar

Co należy wykonać:

a) przedostać się na teren bazy (punkt 4 na mapie)

b) zdobyć klucz do laboratorium, który jest w posiadaniu Dzika (punkt 5 na mapie)

c) wydostać się z bazy bandytów (punkt 6 na mapie)

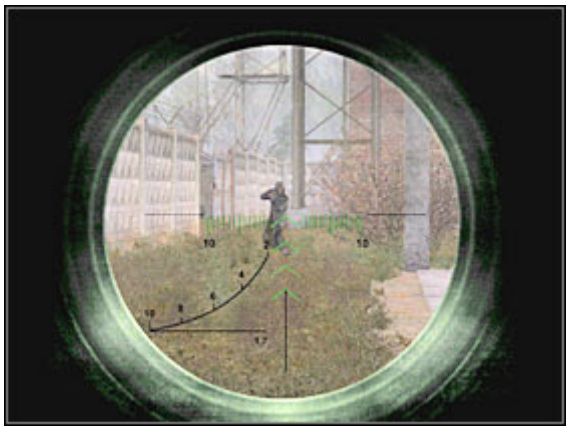
d) odnaleźć wejście prowadzące do laboratorium (punkt 7 na mapie)

Dokładny opis questu:

Na początek będziesz musiał zlokalizować odpowiednie wejście (#1). Nie możesz tu zbyt długo stać, gdyż okolica jest częściowo skażona. Wskakuj więc do tunelu (#2) i ruszaj przed siebie. Po dotarciu na drugi koniec obróć się w lewo i wskakuj do drugiego tuneliku.

Z tunelu wyjdziesz najprawdopodobniej w ukazanym na screenie miejscu (#1). Powinieneś tu być w miarę bezpieczny. Ruszaj przed siebie. Będziesz biegł przy ścianie jednego z magazynów. Docelowo powinieneś dotrzeć do przedstawionej lokacji (#2). Po chwili zjawią się tu pierwsi wrogowie, tak więc przygotuj sobie karabin.

Na początek postaraj się załatwić kilku widocznych wrogów (#1). Zdecydowanie prościej będzie jednak likwidować ich z wyżej położonego punktu. W tym celu najprościej byłoby udać się do ukazanej na screenie wieży (#2). Będziesz musiał wspiąć się na jej szczyt.



Z tego miejsca będziesz mógł pozbyć się co najmniej 3-4 wrogów (#1). Ponadto likwidowanie ich nie powinno zaalarmować innych bandytów znajdujących się w tej okolicy. Po wstępnym zabezpieczeniu terenu zejdź na dół i zacznij przesuwać się w stronę zaznaczonego na mapie przywódcy bandytów. Docelowo powinieneś dotrzeć do wejścia prowadzącego do kolejnego magazynu (#2).

Do celu prowadzi wiele różnych ścieżek. Ja postaram się zaproponować jedną z nich. Po wejściu do ukazanego wyżej magazynu będziesz oczywiście musiał rozprawić się z kolejnymi przeciwnikami (#1). Korzystaj często z latarki. Nie zapominaj też o badaniu ciał. Docelowo powinieneś dotrzeć do oszklonego przejścia (#2), prowadzącego do dalszej części kompleksu.

Przebijaj się przez kolejne pomieszczenia, zabezpieczając też swoje tyły. Docelowo powinieneś dotrzeć do charakterystycznych schodów (#1). Ruszaj na najwyżej położony poziom. Powinieneś docelowo znaleźć się na północ od ikonki Dzika. Przeskocz na ukazany na screenie dach (#2). Po drodze będziesz się oczywiście musiał rozprawić z kolejnymi bandytami.

Teraz musisz zlokalizować niewielką drabinkę (#1), dzięki czemu będziesz mógł zejść z dachu. Znajdujesz się już w tym samym budynku, co Twój cel. Na szczęście Dzik nigdzie nie ucieknie. Postaraj się zabezpieczyć całą okolicę (#2), docierając do ukazanego na screenie miejsca. Przeciwnicy będą atakowali z co najmniej dwóch różnych stron, ale jeśli odpowiednio się ustawisz lub będziesz się często przemieszczał, nic złego nie powinno ci się stać.

Dzik ukrywa się w ukazanym na screenie prawym pomieszczeniu (#1). Najłatwiej będzie go zlikwidować z dystansu (#2). Powinieneś oczywiście celować w jego głowę. Możesz tu też użyć granatów, ale nie będzie to raczej konieczne.

Udaj się do biura, w którym leży zabity Dzik. Będziesz oczywiście musiał zbadać jego ciało (#1), dzięki automatycznie zdobędziesz drugi klucz. Teraz należy opuścić tę lokację. W tym celu najlepiej byłoby zeskoczyć lub zejść na dół (#2), zbliżając się jednocześnie do zaznaczonego na mapie tunelu.

Skieruj się do najbliższego budynku, ignorując nadbiegających bandytów. Teraz będziesz musiał skorzystać z niewielkiej drabiny (#1). W rezultacie znajdziesz się w upragnionym tunelu (#2). Biegnij cały czas prosto. Nie zostaniesz na szczęście przez nikogo zaatakowany.

Twoje ostatnie zadanie to przedostanie się do wejścia do laboratorium. W tym celu będziesz musiał odwiedzić zbadany już zapewne kompleks badawczy (#1). Licz się jednak z tym, iż mogli się tu pojawić nowi bandyci. Podobnie jak wcześniej, będziesz musiał udać się do lewego wejścia (#2). Ostrożnie posuwaj się do przodu, tak aby nie dać się nikomu zaskoczyć.

Będziesz teraz musiał zabezpieczać kolejne pomieszczenia (#1). Jeśli już wcześniej badałeś to miejsce, to teraz wpadniesz tylko na kilku nowych bandytów. Musisz następnie zlokalizować schody prowadzące do podziemnego bunkra (#2).

Rozpraw się z pozostałymi przy życiu przeciwnikami (#1). Gdy to zostanie wykonane, skieruj się do pancernych drzwi (#2), z których poprzednio nie mogłeś korzystać. Po ich otwarciu skieruj się do nowego pomieszczenia i zaczekaj na doczytanie kolejnej lokacji. W ten sposób zaliczysz też ten quest.

4. Znajdź dokumenty w LabX18 – część 2

Zleceniodawca: quest uaktywnia się w strefie X18

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie X18

Co należy wykonać:

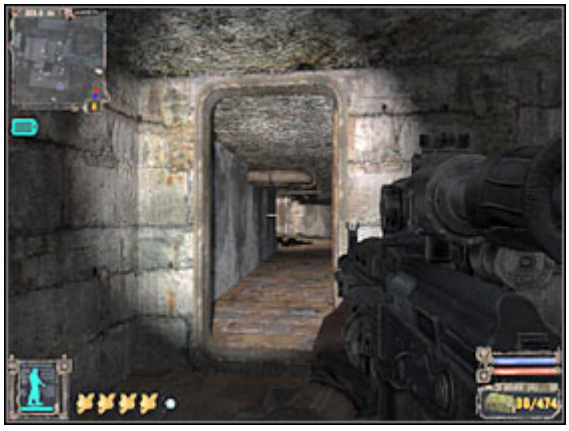
a) odszukać dokumenty

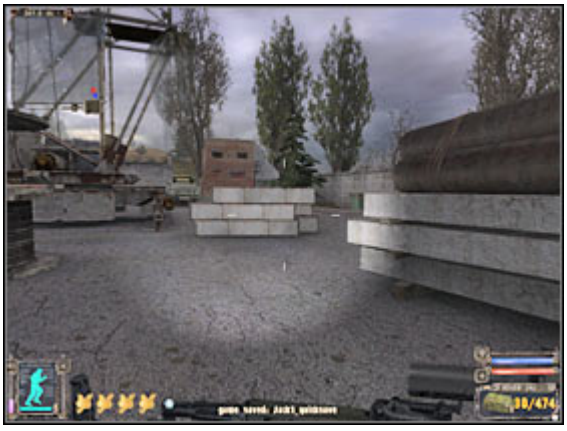
b) dostarczyć dokumentu Barmanowi, znajdującemu się w strefie o nazwie Bar

Dokładny opis questu:

Opis ten odnosi się oczywiście do wydarzeń, które mają miejsce po opuszczeniu planszy o nazwie X18, w rezultacie czego będziesz już posiadał pożądane przez Barmana nowe dokumenty. Wokół budynku, w którym znajdowało się przejście pojawili się żołnierze wroga, aczkolwiek powinno ci się udać wielu z nich ominąć. Nie warto wdawać się w niepotrzebne walki, szczególnie, że są świetnie opancerzeni.

Stopniowo zacznij posuwać się do przodu, likwidując wszystkich tych, którzy staną ci na drodze (#1). Radziłbym w miarę szybko udać się do głównego wyjścia (#2), tak aby żołnierze wroga nie zdążyli się tu rozstawić.





5. Wydostań się z Doliny Mroku

Zleceniodawca: quest ten uaktywnia się w sposób automatyczny, po wydostaniu się z laboratorium X18

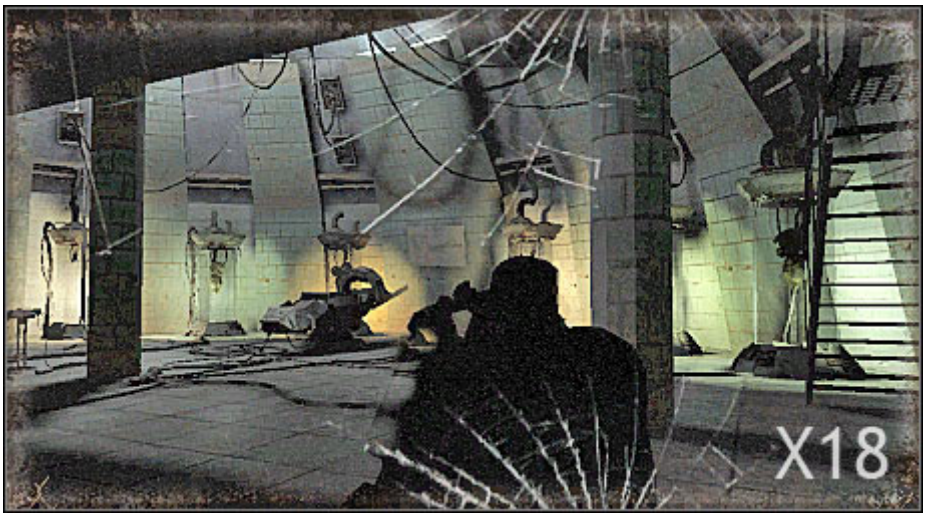
Lokalizacja startowa: punkt 7 na mapie

Co należy wykonać:

a) uciec z planszy Dolina Mroku

Dokładny opis questu:

Teraz będziesz musiał zacząć biec w stronę POŁUDNIOWEGO wyjścia do strefy Kordon, które poprzednio było nieaktywne (#1). Najlepiej wybrać drogę prowadzącą przez wschodnie pole, tak aby uniknąć kolejnych wrogów. Uważaj jedynie na anomalie. Po dotarciu do bramy będziesz ją mógł otworzyć (#2). Skieruj się do strefy Kordon. To właśnie tu quest ten został wypełniony. W celu rozwiązania drugiego (głównego) zadania będziesz musiał przejść do Wysypiska i wreszcie Bar.



X 1 8 - Q u e s t y

Jest to kolejna nietypowa lokacja. Bardziej mamy tu do czynienia z podmapą, a nie właściwym poziomem. W przeciwieństwie jednak do badanych wcześniej kanałów nie będziesz dysponował szczegółową mapą okolicy. Postaram się więc żeby moje opisy były na tyle dokładne żeby nie można się było zagubić. Na szczęście nie spędzisz tu zbyt dużo czasu. Wykonasz natomiast parę ciekawych czynności, a także zbierzesz cenne przedmioty. Generalnie plansza ta będzie podzielona na trzy strefy. Żeby móc przejść do kolejnej strefy trzeba będzie odnaleźć odpowiednią kombinację do drzwi. Radziłbym często zapisywać stan gry, gdyż łatwo tu będzie zginąć lub stracić dużo energii.

1. Znajdź dokumenty w LabX18

Zleceniodawca: quest aktywuje się automatycznie po wykonaniu zadania **Znajdź wejście do LabX18**

Lokalizacja startowa: miejsce, w którym rozpoczynasz eksplorację tej strefy (jest to także jedyne wyjście)

Co należy wykonać:

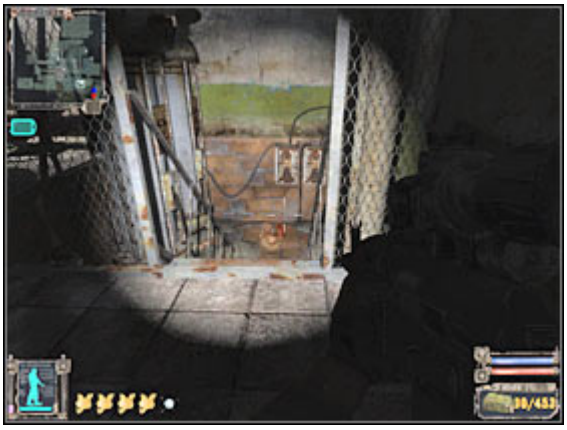
a) odszukać dokumenty

b) dostarczyć dokumentu Barmanowi, znajdującemu się w strefie o nazwie Bar

Dokładny opis questu:

W najbliższym otoczeniu nie znajdziesz nic ciekawego, tak więc możesz od razu skorzystać ze znajdujących się kawałek dalej schodów (#1). Nie przestrasz się, gdyż za chwilę w Twoją stronę rzucone zostaną skrzynie (#2). Tak też będzie działo się z innymi obiektami. Jest to związane z bossem tej lokacji. Rzucane obiekty możesz ignorować, gdyż nie stracisz w ten sposób dużo energii. Możesz też jednak pozostawać w ciągłym ruchu i wykonywać uniki.

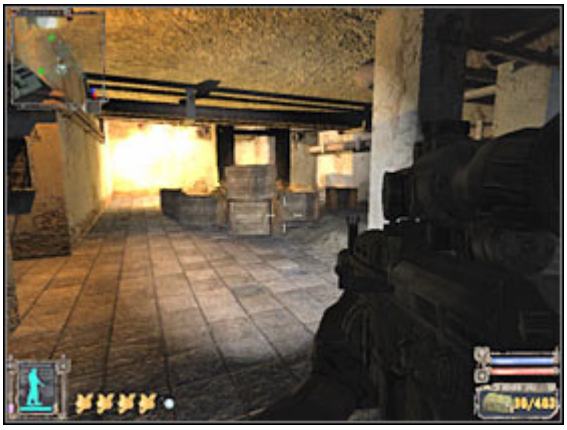
Znajdujące się w tym pomieszczeniu drzwi chwilowo postaraj się zignorować. Zamiast tego zajmiemy się zbadaniem całego poziomu. Koniecznie zadbaj o to żeby mieć przy sobie karabin maszynowy. Rozglądaj się za artefaktami, których będzie tu całkiem sporo (#1). Większość z nich pójdzie jednak na sprzedaż. Jeden z cenniejszych artefaktów umieszczony został w skażonym miejscu (#2). Nie podnoś go, jeśli nie posiadacz przy sobie odpowiednich lekarstw.



Niedaleko przejścia z wirem dotrzesz do korytarza, który będzie pilnowany przez kilka mutantów (#1). Istoty te staraj się załatwiać z większej odległości, celując w głowę. Nie możesz pozwolić na to żeby do Ciebie doskoczyły, gdyż oznaczałoby to szybką śmierć. W ostateczności możesz spróbować odskoczyć na bok (#2), wykorzystując fakt, że mutant musiałby się w Twoją stronę obrócić. Tunelu tego nie badaj, gdyż znajduje się tam pułapka w postaci ogniowej anomalii.

W jednym z bocznych pomieszczeń powinieneś natrafić na szafki (#1). Wyjątkowo radziłbym je wszystkie zbadać. Odnajdziesz tu między innymi granaty, apteczkę, karabin maszynowy (wypadałoby odłączyć jedynie granatnik i zamontować na posiadanej giwerze) oraz (przede wszystkim) wyjątkowo cenny pancerz – Monolith Suit (#2). Nie sugeruj się niższą ceną, tylko zamień go za posiadany aktualnie Stalker Suit.

Postaraj się teraz zlokalizować ukazany na screenie korytarz (#1). Zbliżysz się do miejsca, w którym pojawiły się mutanty, tyle że teraz poruszasz się w odwrotną stronę. Skręć następnie w prawo. Po drodze natrafisz na pomieszczenie z ogniową pułapką (#2). Mimo wszystko warto jest je dokładnie zbadać (trzymając się blisko ścian), tak aby zebrać parę artefaktów oraz przedmioty pozostawione przez martwego naukowca.



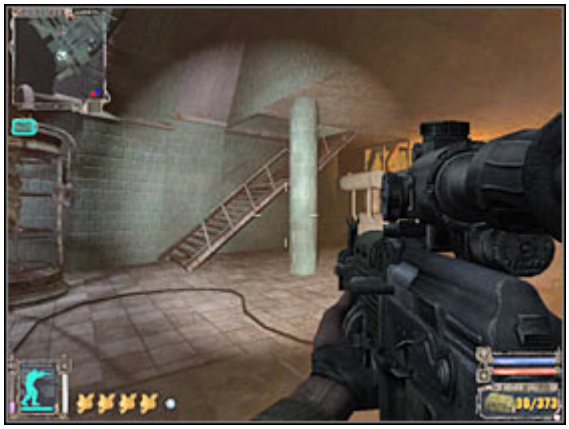
Możesz ruszać dalej. Dotrzesz w końcu do miejsca, w którym znajduje się poszukiwana osoba (#1). Po zbadaniu ciała wróć się oczywiście do drzwi, co zostało opisane w dalszej części tej misji (drugi quest). Po otwarciu drzwi będziesz oczywiście musiał zejść po schodach na dół (#2). Warto też zapisać aktualny stan gry.

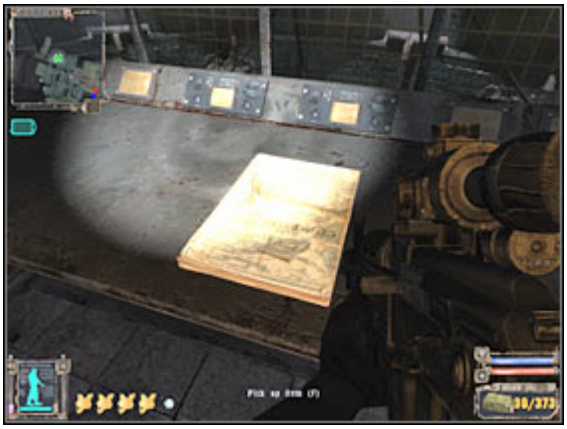
Nie przejmuj się większą ilością rzucanych w Twoją stronę obiektów. Za wszelką cenę musisz natomiast unikać elektrycznych anomalii, które nie będą pozostawały w jednym miejscu. W jednym z pomieszczeń odnajdziesz kilka cennych artefaktów (#1). Będziesz też musiał zlokalizować schody, dzięki którym zejdziesz na dół (#2). Po zbliżeniu się do nowej lokacji radziłbym zapisać stan gry. Czeka Cię bowiem starcie z mutantem.

Przykładowy sposób zabicia mutanta, z wykorzystaniem leżącej obok wyrzutni rakiet.

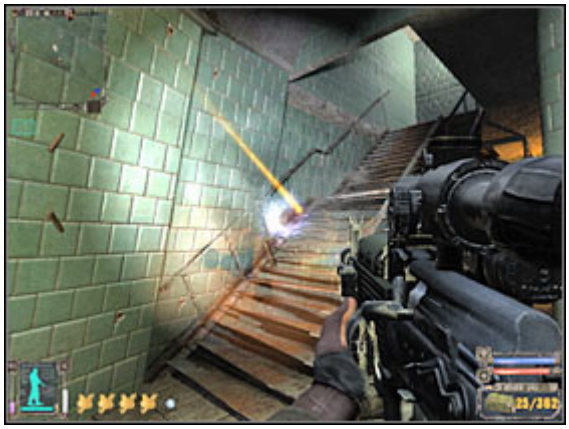
Mutant powinien znajdować się na drugim końcu tego pomieszczenia. Będziesz go mógł załatwić na kilka różnych sposobów. Najprościej będzie oczywiście użyć karabinu, celując w okolice głowy (#1). Prościej będzie jednak podnieść leżącą w lewej części pomieszczenia wyrzutnię rakiet. Po wykorzystaniu jednego pocisku przedmiotu tego wypadałoby się oczywiście pozbyć. Zbliż się teraz do zabitego naukowca i zbadaj ciało w celu uzyskania kodu. Możesz też dokładniej zbadać pomieszczenie, odnajdując kilka ciekawych przedmiotów (#2).

Po otwarciu drzwi (zostało to opisane w queście 3) znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym stoczysz walkę z bossem tej lokacji. Zanim jednak do tego dojdzie, będziesz musiał podnieść dokumenty, po które tu oczywiście przyszedłeś. W tym celu skieruj się do schodów (#1). Dokumenty będą leżały na prawym biurku (#2).

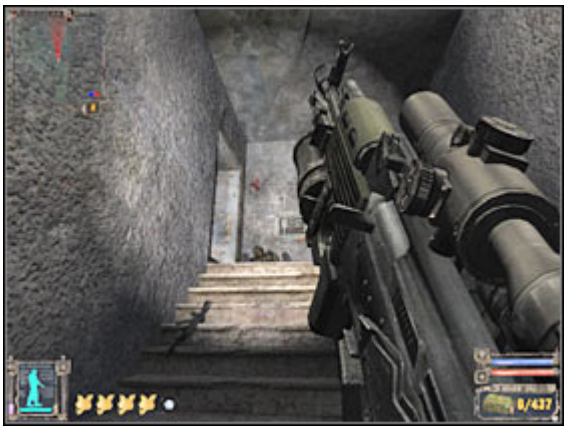




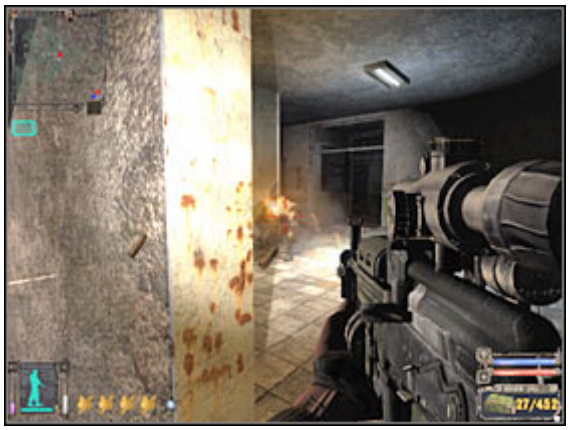
Walkę z bossem paradoksalnie będziesz mógł bardzo szybko zakończyć (zerknij na filmik). Zauważ, iż po tym terenie biega częściowo niewidzialna istota. Gdy tylko ją trafisz, pojawią się ślady krwi. Mutant krąży wokół schodów i to tam będziesz musiał go zlikwidować (#1). Zignoruj natomiast pojawiające się w dolnym pomieszczeniu płomienie. Po zlikwidowaniu bossa załączy się ciekawy filmik przerywnikowy (#2).



Teraz będziesz musiał wydostać się z laboratorium (tą samą drogą). Sprawę utrudnią ci jednak wrodzy żołnierze, którzy pojawią się w okolicy. Zanim opuścisz ten sektor mapy, rozejrzyj się trochę. W szafkach (#1) odnajdziesz lekarstwa oraz amunicję. Pierwszego przeciwnika spotkasz natomiast przy klatce schodowej (#2). Wkrótce zjawią się tu też kolejni żołnierze.



Zabijani żołnierze (#1) będą posiadali karabiny Obokan, których nie warto jednak podnosić, gdyż Twoja aktualna giwera powinna być skuteczniejsza. Docelowo będziesz oczywiście musiał dotrzeć do miejsca, w którym rozpoczynałeś zabawę na tej planszy (#2). Wydostań się na teren strefy Dolina Mroku.



2. Drzwi na poziom drugi

Zleceniodawca: quest aktywuje się automatycznie po zbliżeniu się do pierwszych zamkniętych drzwi

Lokalizacja startowa: pierwsze zamknięte drzwi

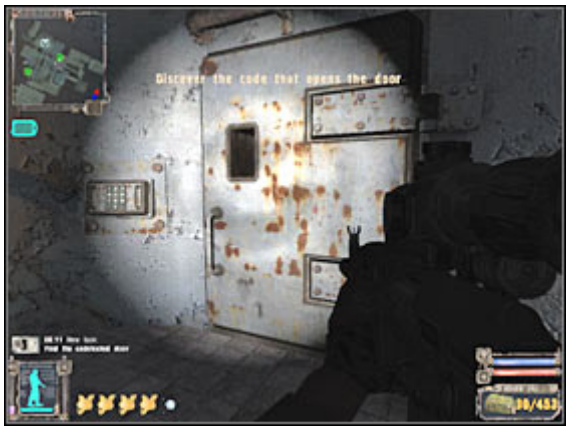
Co należy wykonać:

a) odnaleźć kod potrzebny do otwarcia drzwi

b) skorzystać z kodu, tak aby móc przedostać się do dalszej części laboratorium

Dokładny opis questu:

Jak już powiedziałem, zadanie to automatycznie uaktywni się gdy tylko zbliżysz się do zamkniętych drzwi (#1). Nie powinieneś mieć żadnych problemów z ich odnalezieniem. Gorzej będzie z naukowcem, przy którym znajduje się notatka z kodem. Znajduje się w najbardziej oddalonym miejscu tego poziomu (#2).



Po zbadaniu ciała naukowca dowiesz się, iż prawidłowa kombinacja to 1243 (#1). Teraz musisz się wrócić do drzwi i skorzystać ze znajdującego się obok panelu (#2). Wprowadź prawidłową kombinacją i potwierdź swój wybór. Zanim przejdziesz dalej, warto oczywiście zapisać stan gry.

3. Wejdź do centrum sterowania

Zleceniodawca: quest aktywuje się automatycznie po zbliżeniu się do drugich zamkniętych drzwi

Lokalizacja startowa: drugie zamknięte drzwi

Co należy wykonać:

a) odnaleźć kod potrzebny do otwarcia drugich drzwi

b) skorzystać z kodu, tak aby móc przedostać się do dalszej części laboratorium

Dokładny opis questu:

Zasada działania pozostaje niezmieniona. Tym razem będziesz musiał dotrzeć do drzwi, do których ktoś od drugiej strony próbuje się dobijać (#1). Po znalezieniu naukowca z kodem (#2) będziesz musiał się tu wrócić i wprowadź prawidłową kombinację (9524). Więcej na temat dotarcia do naukowca dowiesz się w opisie głównego (pierwszego) questu. Uwaga! Naukowiec ma przy sobie świetną giwerę – IL 86. Przedmiot ten warto podnieść i zostawić sobie na później, gdyż na razie nie znajdziesz większej ilości amunicji!

D z i c z - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Bar

2 – przejście do strefy: Jantar

Mapa szczegółowa – Dzicz

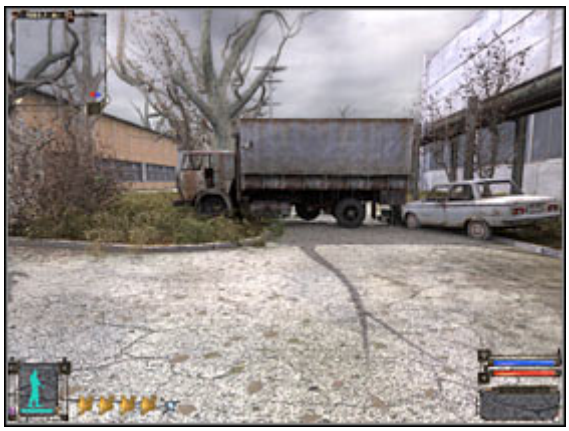
SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

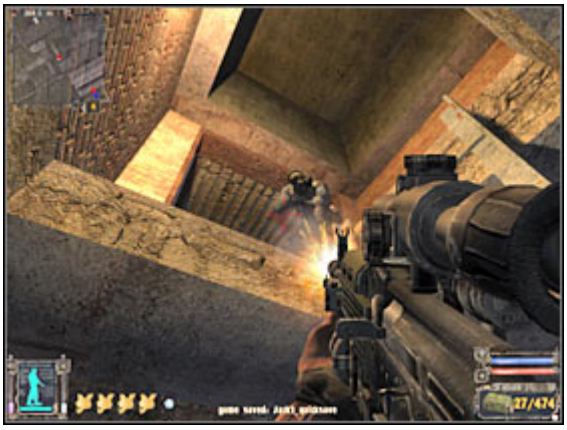
1 – **Profesor Krugłow** – To jedyna ważna postać niezależna, z którą będziesz mógł wchodzić w jakiekolwiek interakcje. Profesor Krugłow poprosi Cię o eskortę do sektora Jantar. Wcześniej będziesz go jednak musiał chronić, co zostało oczywiście opisane w dalszej części poradnika.

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – Zostaniesz tu zaatakowany przez snajperów, w wyniku czego będziesz musiał zachować szczególną ostrożność. Sukcesywnie posuwaj się do przodu, unikając pozostawania w odkrytej pozycji.



2 – Kryjówka snajperów. Będziesz musiał wejść do budynku, w którym żołnierze ci skrywają się. Na dole czeka na Ciebie jeden przeciwnik. Reszta ukrywa się na górze. Wystarczy ustawić się na dole i zaczekać aż się tu zjawią. Możesz też użyć granatu. Uwaga! Gostek na dole ma świetny karabin – TRs 301. Chwilowo nie będziesz miał do tej broni amunicji, ale już wkrótce się to zmieni, w wyniku czego zrezygnujesz zapewne z dotychczasowej giwery.



3 – Wpadniesz tu na drugą grupę bandytów. Tym razem radziłbym wskoczyć na znajdującą się tu ciężarówkę i skorzystać z lunety, tak aby w miarę możliwości szybko sobie z nimi poradzić (uważaj na snajpera na prawej wieży!). Pamiętaj o tym żeby się zbytnio nie odsłaniać. W okolicy odnajdziesz też mnóstwo artefaktów.

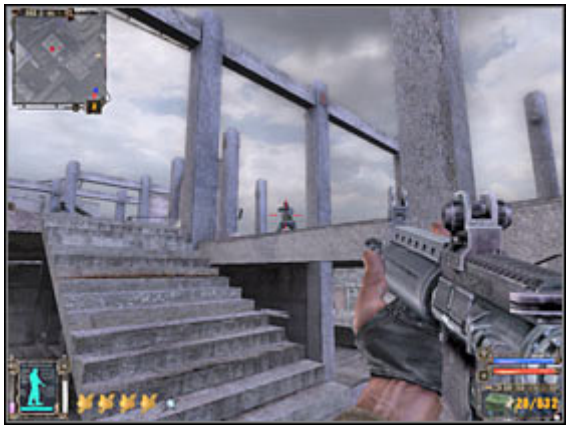
4 – Miejsce, w którym rozbił się śmigłowiec z naukowcami. Będziesz się tam musiał udać i pomóc im w odparciu ataków ze strony wrogo nastawionych jednostek.

5 – Budynki, które będziesz oczywiście mógł dokładniej zbadać, ale nie będzie to wskazane. Na mapie tej odnajdziesz zresztą wiele podobnych miejsc, ale udawaj się tylko do tych lokacji, przy których znajdziesz skrytki.

6 – Kryjówki bandytów. Miejsca te wypadałoby już znacznie wcześniej oczyścić, tak aby podczas eskortowania profesora mieć mniej roboty. W szczególności uważaj na zrujnowany, wielopiętrowy budynek, gdyż będzie się tu roiło od jednostek wroga. Rozglądaj się też za artefaktami, które zostały rozrzucone po całej mapie.

Po powrocie z Jantar i X16:

Poprzednio zabezpieczony budynek okupowany będzie przez nowych bandytów. Zdecydowanie warto byłoby się z nimi rozprawić, gdyż będą oni posiadali takie same karabiny jak Ty, ale wyposażone dodatkowo w lunetę (SUSAT scope). W rezultacie jeden z takich obiektów będziesz mógł domontować do swojej giwery.



7 – Zejście do częściowo zawalonego tunelu. Teoretycznie nic wartego uwagi tu nie odnajdziesz. Zwróć jednak uwagę na nazwisko jednego z zabitych naukowców. Będzie to bowiem... Freeman. :-) Musisz tu być bardzo ostrożny, tak aby nie zostać porażonym prądem.

8 – Tunel prowadzący do dalszej części tej mapy. Miejsce to będziesz niestety musiał odwiedzić, gdyż wyłącznie w taki sposób dotrzesz do dzielnicy Jantar. W tunelu będziesz się musiał uporać z ognistymi anomaliami (warto tu sprintować). Ponadto na drugim końcu natrafisz na pierwsze zombiaki. Likwiduj je z dystansu, gdyż żołnierze ci będą potrafili korzystać z prymitywnych broni. W tunelu odnajdziesz też MNÓSTWO artefaktów, z którymi wypadałoby się wrócić do barmana.

D z i c z - Q u e s t y

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. S p o t k a j s i ę z K r u g ł o w e m

Zleceniodawca: quest uaktywnia się automatycznie po przekroczeniu określonego punktu na mapie

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) przedostać się do miejsca katastrofy, likwidując napotykanych przeciwników (punkt 2 na mapie)

b) odnaleźć profesora Krugłowa i porozmawiać z nim (punkt 3 na mapie)

Dokładny opis questu:

Zadanie uaktywni się niedługo po tym jak rozprawisz się ze snajperami i wyjdziesz z okupowanego przez nich budynku. Jak już wcześniej wspomniałem, wpadniesz tu na nowych wrogów, z którymi będziesz się musiał uporać (#1). Po chwili usłyszysz jednak komunikat SOS. W okolicy rozbił się sojuszniczy śmigłowiec. Będziesz musiał pospieszyć z pomocą ocalałym naukowcom. Biegnij przed siebie (artefakty możesz podnieść później). Skręć w lewo, a następnie w prawo (#2), gdyż nie dotrzesz do celu przemieszczając się w linii prostej.

Załączy się teraz scenka przerywnikowa (#1), dzięki której będziesz mógł przyjrzeć się miejscu, w którym rozbił się śmigłowiec. Zacznij tam biec. Docelowo będziesz musiał dotrzeć do profesora Krugłowa, tak aby możliwie jak najszybciej zacząć go chronić. Po drodze wpadniesz oczywiście na co najmniej dwóch wrogo nastawionych żołnierzy (#2).

Po kilku chwilach powinieneś zbliżyć się do broniących się naukowców (#1). Możesz oczywiście na chwilę się tu zatrzymać, tak aby zabić widocznych wrogów, ale ważniejsze jest to żeby dotrzeć do Krugłowa. Zostanie on bowiem zaatakowany przez pojedynczego przeciwnika (#2), którego będziesz musiał zlikwidować. Sam profesor nie mógłby się w żaden sposób obronić, gdyż nie ma nawet pistoletu.

Nie rozmawiaj jeszcze z Krugłowem. Zamiast tego postaraj się zabezpieczyć cały teren. Na początek wróć się oczywiście do rozbitego śmigłowca, strzelając do nadbiegających wrogów (#1). Może się też zdarzyć tak, iż niektórzy z nich schowają się (#2). Zabezpiecz cały teren. Koniecznie badaj ciała wrogów, podnosząc amunicję do nowego karabinu. Kiedy uzbierasz wystarczają ilość pocisków, zamień broń. Nie martw się tym, że najprawdopodobniej będziesz musiał zrezygnować z lunety. Twój nowy nabytek charakteryzuje się wyśmienitą celnością.

Dla pewności radziłbym wspiąć się na jakiś wyżej położony obiekt (#1), dzięki czemu będziesz mógł dostrzec pozostałych przy życiu wrogów. Jeśli uznasz, że okolica jest bezpieczna, udaj się do Krugłowa (#2). Osobiście radziłbym też zabezpieczyć drogę prowadzącą do tunelu, dzięki czemu ułatwisz sobie wykonywanie kolejnego questu.

2. Zaprowadź Krugłowa nad Jantar

Zleceniodawca: Profesor Krugłow (Dzicz)

Lokalizacja startowa: punkt 3 na mapie

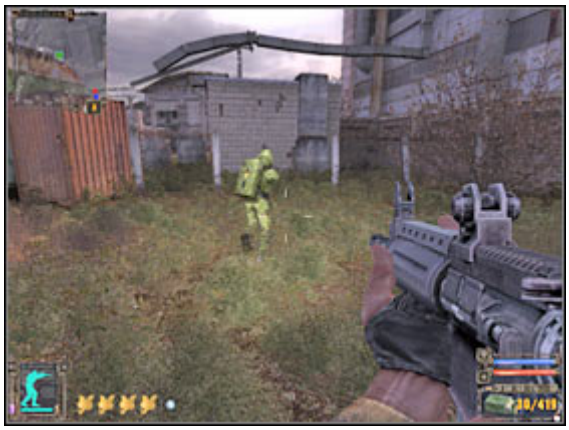
Co należy wykonać:

a) zaprowadzić Krugłowa do wyjścia z tej strefy (punkt 4 na mapie)

b) porozmawiać z profesorem (punkt 4 na mapie)

Dokładny opis questu:

Profesor poprosi Cię o teraz o eskortę do sektora Jantar. Z propozycji tej zdecydowanie warto skorzystać, gdyż i tak musiałbyś się tam udać, a w tym przypadku zostaniesz dodatkowo nagrodzony. Zacznij biec za Krugłowem (#1). Mężczyzna w co najmniej jednym miejscu (jest to zależne od stopnia oczyszczenia mapy) zatrzyma się i schowa (#2). W takiej sytuacji przygotuj broń.



Za każdym razem będziesz atakowany od tej strony, z której przybiegłeś (#1). Nie powinieneś mieć jednak problemów z likwidacją bandytów. Docelowo powinno się Wam udać dotrzeć do tunelu (#2). Krugłow pozostanie tu i poprosi o oczyszczenie drogi, włącznie z wyminięciem znajdujących się w tunelu anomalii.

W tunelu znajdują się przede wszystkim anomalie ogniowe, z którymi miałeś już jednak do czynienia (#1). W rezultacie najłatwiej będzie przebiec na drugi koniec tunelu. Po drodze warto jednak zbierać artefakty (#2). Możesz też zbadać ciała leżących tu osób, ale nic ciekawego raczej nie odnajdziesz.

Po dotarciu do końcowej części tunelu wpadniesz na pierwsze... zombiaki (#1). Wbrew temu co mógłbyś sądzić, istoty te nie będą całkowicie bezmyślne, tak więc likwiduj je z większego dystansu. W sumie będziesz musiał pokonać trzy potwory. Zaczekaj aż zjawi się tu profesor (#2). Porozmawiaj z nim. Uwaga! Jeśli opcja ta nie będzie aktywna, spróbuj przeładować stan gry. Krugłow podziękuje za pomoc i zaprosi cię do sektora Jantar. Tam też musisz się teraz udać, choć wcześniej warto byłoby pozbyć się niepotrzebnych przedmiotów oraz otrzymanego flash dysku (u barmana). Uwaga! W drodze powrotnej możesz zostać zaatakowany przez mutanta i nowych żołnierzy!

J a n t a r - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Dzicz

2 – przejście do strefy: X16 (trzeba je sobie wcześniej odkryć, wykonując jeden z głównych questów omawianej lokacji)

M a p a s z c z e g ó ł o w a – J a n t a r

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – W miejscu tym (jest to bunkier) znajdują się dwie najważniejsze postaci tej lokacji i zarazem jedyne osoby, z którymi będziesz mógł wchodzić w jakiekolwiek interakcje. A są to:

Profesor Krugłow – Postać tę spotkałeś już oczywiście w poprzedniej strefie. Po raz kolejny zajmiesz się eskortowaniem Krugłowa, przy czym będzie to odrobinę trudniejsze.

Profesor Sakharov – Jest on przede wszystkim jednym z trzech handlarzy gry, w wyniku czego będziesz mógł u niego sprzedawać pozyskiwane w trakcie eksploracji plansz przedmioty. Niestety, Sakharov nie ma na wyposażeniu zbyt dużej ilości ciekawych przedmiotów. Pancerz naukowca możesz sobie odpuścić. Radziłbym decydować się jedynie na amunicję do najczęściej używanych broni. Sakharov weźmie też udział w kilku głównych questach.

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – Znajduje się tu wejście do bunkra, w którym przebywają naukowcy. W okolicy wpadniesz na kilka zombiaków (także w wewnętrznej części kompleksu), którymi wypadałoby się oczywiście zająć. Na szczęście bardzo łatwo jest je zauważyć.

2 – Rozbity śmigłowiec. Teren ten wypadałoby już sobie wcześniej zabezpieczyć, gdyż będziesz się tu musiał później udać. Niestety, w okolicy kręci się mnóstwo zombiaków, którymi będziesz się musiał zająć. Uważaj na potwory wyposażone w shotguny i karabiny maszynowe!

3 – W miejscach tych natrafisz na większe skupiska mutantów, z którymi miałeś już do czynienia w laboratorium X18. Staraj się je eliminować z większego dystansu, celując w okolice głowy. W ten sposób nie zmarnujesz dużo amunicji ani nie stracisz energii.

4 – Opuszczone obozowisko. Miejsce to będziesz musiał odwiedzić w trakcie wykonywania jednego z głównych questów. Niestety, nic ciekawego tu nie odnajdziesz, szczególnie jeśli chodzi o artefakty. Mimo wszystko teren ten dobrze byłoby sobie wcześniej zabezpieczyć.

5 – Wejście na teren głównego kompleksu badawczego. Będziesz się tu musiał udać, wykonując jeden z głównych questów tej lokacji.

Jantar - Questy

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Dokonaj pomiarów radiacji

Zleceniodawca: Profesor Sakharov (Jantar)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z profesorem Krugłowem (punkt 1 na mapie)

b) eskortować Krugłowa do miejsc, w których wykona pomiary (punkty 2 na mapie)

c) powrócić z wynikami do Sakharova (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

W pierwszej kolejności będziesz oczywiście musiał porozmawiać ze stojącym obok Krugłowem (#1). Wyjdź z bunkra, a następnie zacznij za nim biec (#2). Przy wyjściu z tego terenu natrafisz najprawdopodobniej na parę zombiaków, z którymi błyskawicznie i bezproblemowo powinieneś się uporać.

Dojdziecie w końcu do wejścia prowadzącego do nieoświetlonego tunelu (#1). Krugłow powinien się tu zatrzymać i wykonać pierwsze pomiary. Zignoruj mające miejsce w okolicy drgania ziemi, gdyż wkrótce zostanie to wyjaśnione. Ruszaj jako pierwszy do tunelu, gdyż w środku znajdują się zombiaki (#2). Będziesz je musiał likwidować, najlepiej z większej odległości.

Kolejne zombiaki powinny pojawić się przy wyjściu z tunelu (#1). Gdy tylko się z nimi rozprawisz, zacznij biec w stronę miejsca, które już wcześniej powinieneś zabezpieczyć (#2). W przeciwnym wypadku musiałbyś się bardzo pilnować, tak aby utrzymać profesora przy życiu. W międzyczasie dokona on też kolejnych pomiarów.

Za chwilę wydarzy się coś niespodziewanego, a mianowicie sterowana przez Ciebie postać utraci przytomność. Załączy się też dość nietypowa scenka przerywnikowa. Po odzyskaniu przytomności będziesz znajdował się w autobusie. Wyjdź z niego i podejdź do leżącego naukowca (#1). Teraz będziesz się jedynie musiał wrócić do bunkra (#2). Zadanie to zaliczone zostanie dopiero wtedy gdy Krugłow się tu zjawi i porozmawia z Sakharovem. Od tego drugiego otrzymasz hełm psi, dzięki któremu będziesz mógł bezpiecznie wejść do laboratorium X16.

2. Odszukaj wejście do laboratorium X16

Zleceniodawca: Profesor Sakharov (Jantar)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) odszukać i zbadać ciało Wasiliewa (punkt 3 na mapie)

b) udać się do wejścia prowadzącego do laboratorium X16 (punkt 4 na mapie)

Dokładny opis questu:

W celu odnalezienia ciała Wasiliewa będziesz się musiał udać do zniszczonego śmigłowca (#1). Teren ten badałeś już zapewne wcześniej, tak więc nie będziesz się musiał przejmować zombiakami. Wasiliew miał założony charakterystyczny kombinezon (#2), tak więc dość łatwo go odnajdziesz. Po zbadaniu jego ciała wejście do laboratorium zostanie automatycznie zaznaczone na mapie.

Skieruj się teraz w stronę wejścia prowadzącego do kompleksu badawczego (#1). Radziłbym zapisać tu stan gry, gdyż w okolicy roi się od zombiaków i mutantów. W szczególności uważaj na te drugie (#2). Najłatwiej będzie je likwidować shotgunem lub celnymi strzałami w okolice głowy. Osobiście nie radziłbym zajmować się eksploracją tego terenu, tylko skoncentrować się wyłącznie na dotarciu do wejścia.

Film ukazuje drogę prowadzącą do wejścia do laboratorium (teren jest już zabezpieczony).

zobacz film z poradnika

www.gry-online.pl

Do laboratorium będziesz mógł dotrzeć jeżeli będziesz się poruszał w linii prostej (#1). Osobiście radziłbym omijać widoczne w oddali potwory, choć niedaleko wejścia prowadzącego do zaznaczonego na mapie budynku (#2) zaatakowany zostaniesz przez kilka mutantów. Warto tu skorzystać z shotguna.

W celu przedostania się do laboratorium będziesz musiał podejść do klatki schodowej i zacząć schodzić na dół (#1). Po chwili wyświetli się informacja o możliwości przeskoczenia do nowej strefy. Samego budynku nie musisz natomiast dokładniej badać, choć na wyższym piętrze odnajdziesz najprawdopodobniej artefakt (#2). Quest ten zostanie zaliczony niedługo po tym jak rozpoczniesz eksplorację laboratorium X16 (musisz tylko zejść po schodach na dół).

3. Odszukaj Ducha – część 2

Zleceniodawca: Zadanie to aktywuje się automatycznie po zebraniu flash dysku z kryjówki Strieloka

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Instytut Agroprom – Kanały

Co należy wykonać:

a) dowiedzieć co stało się z Duchem (punkt 1 na mapie)

Zadanie to powinno zostać automatycznie zaliczone po tym, jak porozmawiasz z profesorem Sakharovem i otrzymasz od niego drugie zadania, wymagające przedostania się na teren laboratorium X16. Ciało Ducha odnajdziesz natomiast wewnątrz laboratorium. Zostało to opisane w dalszej części tego poradnika.

4. Wydostań się z laboratorium – część 2

Zleceniodawca: quest został automatycznie aktywowany w strefie X16

Lokalizacja startowa: strefa o nazwie X16

Co należy wykonać:

a) uciec z laboratorium, wykorzystując do tego celu sekretny tunel (punkt 5 na mapie – ukazuje on wyjście z tunelu)

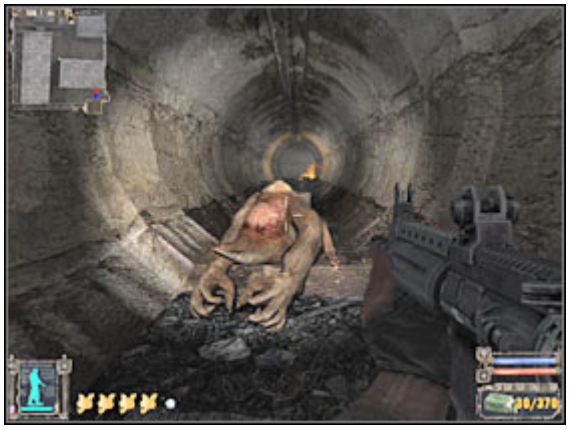
b) porozmawiać raz jeszcze z Sakharovem (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

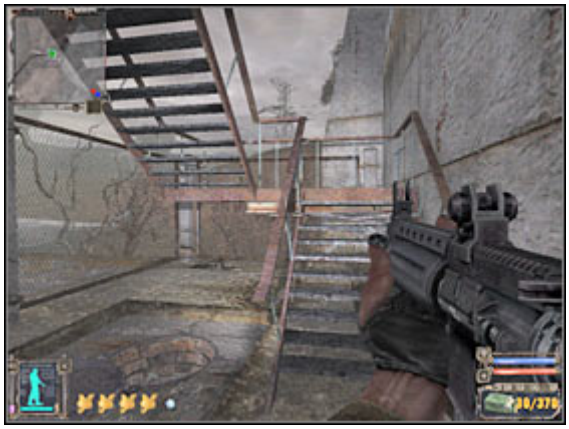
To pełnoprawne dokończenie questu rozpoczętego w laboratorium X16. Do pokonania jest tu bardzo długi tunel. Radziłbym sobie przygotować shotguna, gdyż regularnie będziesz atakowany przez dobrze znane zmutowane stwory (#1). Co jakiś czas wpadniesz też na zombiaki. Pamiętaj o badaniu ciał tych wrogów (amunicja, apteczki itp.). Po dotarciu do pułapki ogniowej (#2) przeskocz nad płomieniami i błyskawicznie skręć w lewo, trzymając się oczywiście prawej ściany.

Zabijaj kolejne napotykane zombiaki. Po dotarciu do rozwidlenia będziesz oczywiście musiał wybrać prawy tunel (#1). Uważaj na kolejne zmutowane stwory (#2), których będzie tu niestety całkiem sporo. Po wyczerpaniu pocisków do shotguna strzelaj dłuższymi seriami z karabinu maszynowego, unikając walk wręcz.

Dojdziesz w końcu do miejsca, w którym będziesz musiał rozprawić się z poznanym w laboratorium X18 potworkiem (#1). Celuj w łeb, zachowując oczywiście odpowiedni dystans. Możesz ruszać dalej. Po drodze będziesz musiał przeskoczyć przez charakterystyczną kratkę (#2). Dojdziesz też do drabiny, z których należy oczywiście skorzystać. Po wydostaniu się na powierzchnię zapisz stan gry.



Zignoruj latający nad sektorem śmigłowiec. Skorzystaj ze schodów (#1), tak aby móc przeskoczyć na drugą stronę ogrodzenia. Ruszaj do bunkra. Będziesz musiał porozmawiać z profesorem Sakharovem, dzięki czemu zaliczysz ten quest. Koniecznie otwórz też ekran handlu, gdyż będziesz mógł zakupić cenny pancerz – SEVA Suit (#2). Powinieneś mieć mnóstwo gotówki. Stary pancerz możesz oczywiście sprzedać. Sakharov zleci ci też poboczne zadanko, którym nie musisz się jednak zajmować.



X 1 6 - Q u e s t y

Lokacja ta pod wieloma względami przypomina poziomy rozgrywane wewnątrz laboratorium X18. Podobnie jak wcześniej, będziesz działał pod ziemią, nie wychodząc na powierzchnię. Nie będziesz też dysponował żadną mapą okolicy, ale to nie powinno Cię szczególnie martwić, gdyż do celu prowadzi tylko jedna ścieżka, a samo laboratorium nie jest zbyt duże. Musisz się natomiast pilnować, gdyż regularnie będziesz wpadał na zombiaki i zmutowane stwory. Warto więc często zapisywać stan gry. Ponadto w centralnym pomieszczeniu kompleksu będziesz ścigał się z czasem, ale zadanie to jest akurat dość proste.

1. W y ł ą c z e m i s j ę p s i o n i c z n ą

Zleceniodawca: quest aktywuje się w sposób automatyczny po dotarciu do laboratorium X16

Lokalizacja startowa: miejsce, w którym rozpoczynasz eksplorację tej strefy (klatka schodowa)

Co należy wykonać:

a) wyłączyć pierwszy moduł

b) wyłączyć drugi moduł

c) wyłączyć trzeci moduł

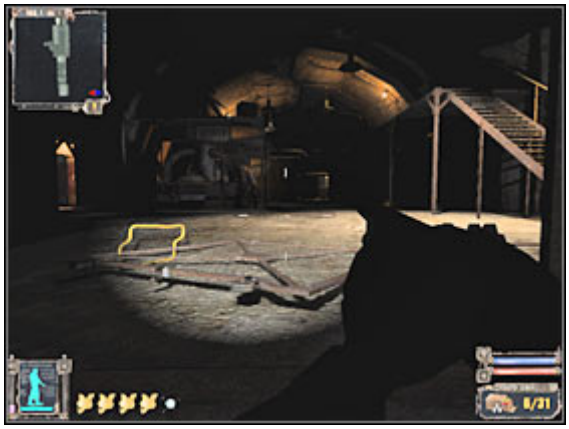
d) wyłączyć cały mechanizm, tak aby móc przystąpić do dowolnej eksploracji laboratorium

Dokładny opis questu:

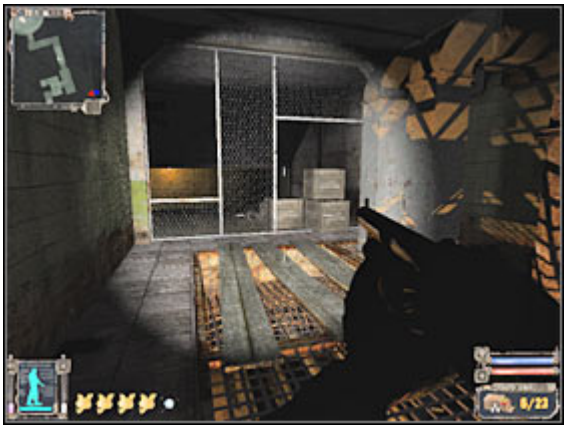
Zadaniem tym zajmiesz się dopiero za kilka chwil, po dotarciu do największego pomieszczenia podziemnego kompleksu. Z racji tego, iż nie dysponujesz mapą okolicy, postaram się także opisać drogę prowadzącą do tego sektora planszy. Na całe szczęście nie będzie ona skomplikowana. Wymagane będą z kolei stalowe nerwy, gdyż jest to jeden z mroczniejszych poziomów gry. :-)

Na początek musisz oczywiście dotrzeć na sam dół klatki schodowej. Ruszaj przed siebie. Pierwsi przeciwnicy (zombiaki) pojawią się niedaleko najbliższego przejścia (#1). Radziłbym oszczędzać amunicję, celując w głowy tych przeciwników. Rozglądaj się też za artefaktami oraz badaj ciała poległych wrogów. Dojdziesz do szybu windy. Nie możesz z niej skorzystać. Używaj więc drabinek (#2), tak aby zejść na sam dół. Radziłbym zapisać tam stan gry.

Po dotarciu do ukazanej na screenie nieoświetlonej hali (#1) będziesz przede wszystkim musiał uporać się z kilkoma mutantami. W okolicy pojawią się też jednak zombiaki, między innymi na wyżej położonych platformach. Nie zapominaj o podnoszeniu amunicji z ciał poległych wrogów. W jednym z bocznych pomieszczeń (nie musisz tam wchodzić) natrafisz na jeszcze jednego mutanta (#2). Warto byłoby się go już teraz pozbyć.

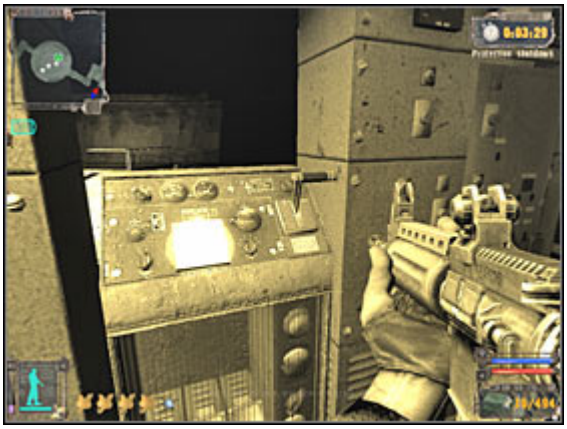


Kolejne zombiaki znajdują się w ukazanym na screenie korytarzu (#1). Uważaj, gdyż pojawią się tu też zmutowane stwory. Jeśli chcesz, możesz je załatwiać przy użyciu granatów. Warto też niszczyć napotykane skrzynie, gdyż mogą one zawierać ciekawe przedmioty. Kolejna grupa mutantów pojawi się w dalszej części korytarza (#2). Postaraj się je w miarę szybko załatwić, nie doprowadzając do walki wręcz.



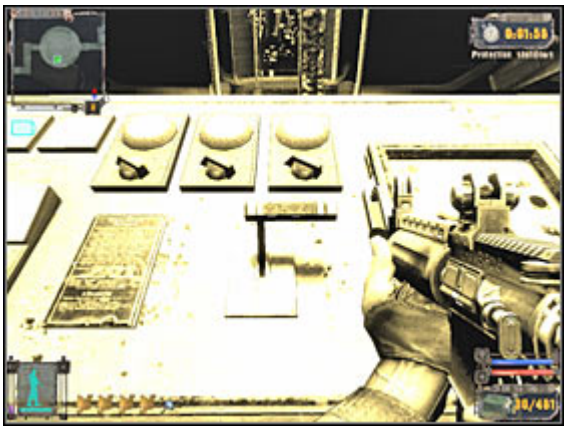
Powinieneś w końcu zbliżyć się do zejścia prowadzącego do centralnego pomieszczenia kompleksu (#1). NIE KORZYSTAJ jeszcze z niego. KONIECZNIE zapisz stan gry. Warto też spróbować z tego miejsca załatwić parę zombiaków lub zaczekać aż się tu zjawią (#2). Ułatwi ci to dalszą przeprawę.

Przede wszystkim, włącz tryb automatyczny w karabinie, tak aby nie tracić czasu na załatwianie zombiaków. Zejdź na dół, skręć w lewo i zacznij biec w stronę pierwszego urządzenia (#1). Mijane artefakty możesz już teraz podnosić lub później się po nie wrócić. Dobiegnij do pierwszej konsoli i skorzystaj z prawego przełącznika (#2).



Teraz udaj się w prawo i skorzystaj ze schodów, tak aby przedostać się na wyżej położony poziom (#1). Z dotarciem do drugiego przełącznika nie powinieneś mieć żadnych problemów (#2). Uważaj jednak na pułapkę ogniową, której niestety nie będziesz mógł ominąć. Ruszaj na wyższe piętro.

Po raz kolejny musisz dotrzeć do konsoli. Skieruj się teraz na najwyżej położony poziom. Uważaj jednak, gdyż będzie się tu najprawdopodobniej znajdował pojedynczy zombiak (#1). Obróć się w lewo i skieruj do głównej konsoli (#2). Skorzystaj z ostatniego przełącznika, dzięki czemu zaliczysz to zadanie. Zaczekaj na wyświetlenie nowych wskazówek. Będziesz też miał okazję obejrzeć kolejny filmik przerywnikowy.



2. Weź dokumenty

Zleceniodawca: quest ten aktywuje się automatycznie po wypełnieniu zadania **Wyłącz emisję psioniczną**

Lokalizacja startowa: maszyna, którą miałeś okazję wyłączyć

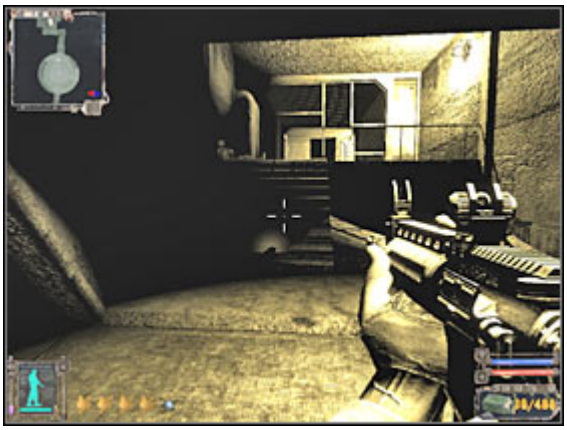
Co należy wykonać:

a) przedostać się do laboratorium X16

b) odszukać ciało Ducha i zabrać dokumenty

Dokładny opis questu:

Pierwszą wytyczną powinieneś mieć już automatycznie zaliczoną. Pozostało ci więc jedynie odnalezienie ciała Ducha. Zauważ, że w okolicy (#1) oraz na niższych piętrach pojawiły się nowe zombiaki. Możesz z nimi walczyć, ale lepiej będzie przystąpić do właściwej części zadania. W tym celu skieruj się do niezbadanego jeszcze korytarza (#2). ZAPISZ też stan gry!



Dojdziesz w końcu do miejsca, w którym będziesz musiał zmierzyć się z poznanym już w kanałach (Agroprom) mutantem (#1). Najprościej będzie oczywiście nafaszerować istotę ołowiem, celując w okolice głowy. Nie radziłbym badać bocznych klatek, gdyż występują tam różnorakie anomalie. Zamiast tego skieruj się do ciała Ducha (#2). Będziesz musiał przeciągnąć znajdujące się tu dokumenty do swojego inwentarza.

3. Znajdź dokumenty z LabX16 – część 2

Zleceniodawca: Barman (Bar)

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Bar

Co należy wykonać:

a) odszukać dokumenty w laboratorium X16

b) dostarczyć dokumentu Barmanowi

Dokładny opis questu:

Zadanie to wykonasz dokładnie w tym samym momencie, co poprzednie. Będziesz po prostu musiał zbadać ciało Ducha (#1) oraz przeciągnąć poszukiwane dokumenty do swojego inwentarza. Po kilku chwilach otrzymasz stosowne potwierdzenie (#2). Warto też wysłuchać komunikatu radiowego. Uwaga! Duch ma przy sobie niezły pancerz, ale radziłbym pozostać przy aktualnie posiadanym. Przedmiot ten możesz jednak wziąć na wymianę.

4. Spotkaj się z przewodnikiem

Zleceniodawca: zadanie to aktywuje się w sposób automatyczny

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie X16

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z przewodnikiem, przebywającym w strefie Kordon

Z oczywistych względów zadaniem tym nie będziesz się mógł teraz zająć. Niestety, do strefy Kordon będziesz musiał już wkrótce powrócić. Na razie zajmij się jednak wydostaniem z laboratorium, a w dalszej kolejności ze stref Jantar i Dzicz.

5. Wydostań się z laboratorium

Zleceniodawca: quest ten aktywuje się automatycznie po zebraniu potrzebnych dokumentów

Lokalizacja startowa: niedaleko ciała Ducha (strefa X16)

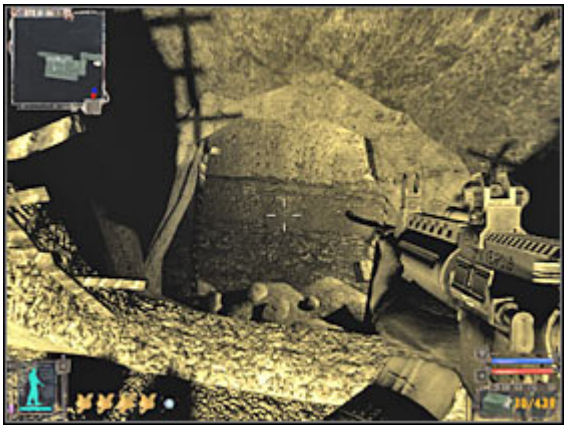
Co należy wykonać:

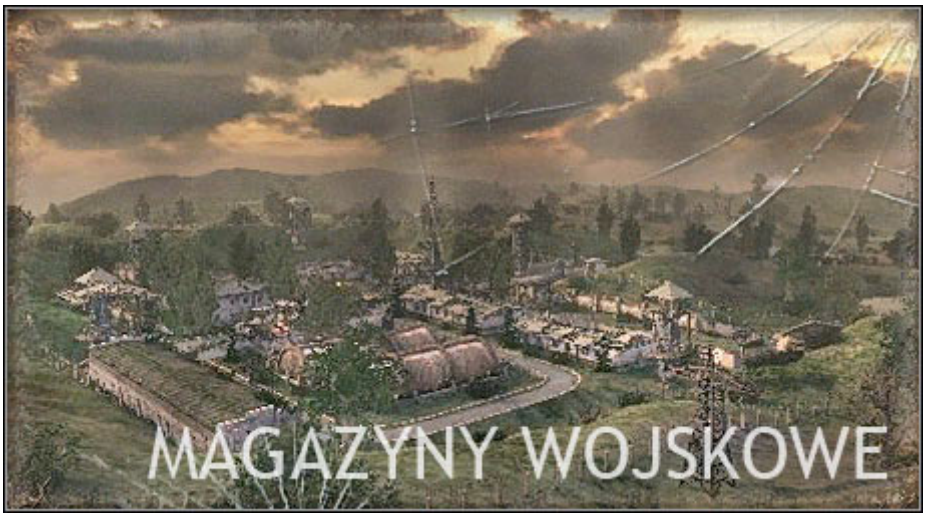
a) uciec z laboratorium, wykorzystując do tego celu sekretny tunel

b) porozmawiać raz jeszcze z Sakharovem

Dokładny opis questu:

W tej lokacji właściwie jedynie rozpoczniesz wykonywanie przedstawianego zadania. W tym celu będziesz musiał zlokalizować dziurę w ziemi (#1). Wskakuj do niej. Skieruj się na najniższy poziom (#2), dzięki czemu gra automatycznie zacznie doczytywać planszę Jantar.





M a g a z y n y w o j s k o w e - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Bar

2 – przejście do strefy: Czerwony Las (nie jest ono zaznaczone na mapie; ponadto – w zależności od dokonanych wyborów – może się tu znajdować duża liczba wrogich żołnierzy)

M a g a z y n y w o j s k o w e - M a p a s z c z e g ó ł o w a

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – **Czacha (Powinność)** – Jest to najważniejsza postać organizacji o nazwie Powinność. Czacha będzie zlecał wszystkie główne questy dla tej organizacji. Zostały one oczywiście opisane w dalszej części poradnika. Czacha w dalszej części zabawy może też zginąć, ale nie powinno to w żaden sposób „popsuć" Twojej gry. :-)

2 – **Venya Axe (Wolność)** – Od postaci tej nie dowiesz się niestety niczego interesującego. Venya będzie się jedynie starał zachęcić Cię do wstąpienia do organizacji Wolność.

3 – **Chef (Wolność)** – Kolejna stosunkowo niewiele znacząca postać. W tym przypadku jednak będziesz mógł zadać wiele pytań, dotyczących między innymi tego miejsca oraz okolicznych terenów. Nie licz jednak na sensowne odpowiedzi. ;-)

4 – Odnajdziesz tu co najmniej dwie ważne postaci:

Egorka Tails (Wolność) – Żołnierz ten pilnuje wejścia prowadzącego do głównego budynku bazy. Będziesz musiał porozmawiać z nim, wybierając domyślne odpowiedzi. Dopiero teraz zostaniesz wpuszczony do środka.

Lukash (Wolność) – Lider organizacji Wolność. On z kolei będzie zlecał ci questy zarezerwowane dla nowych członków tego ugrupowania. Zlikwidowanie Lukasha stanowi jeden z celów organizacji Powinność. Pracując dla Wolności o jego życie nie będziesz się jednak musiał obawiać.

5 – **Cap (Wolność)** – Jest on głównodowodzącym znajdującej się tu barykady. Z postacią tą będziesz mógł porozmawiać wykonując ostatni quest dla Wolności. Jeśli wybrałeś zadania Powinności, będziesz się musiał go pozbyć.

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – W miejscu tym będziesz oczywiście rozpoczynał eksplorację tej mapy. Radziłbym nie pozostawać zbyt długo przy granicy stref, gdyż mogą się tu nagle pojawiać zmutowane dziki. Warto natomiast podejść do przodu. Powinieneś zauważyć walczących ze sobą członków obu ugrupowań. Nie atakuj ich, tylko badał ciała poległych gostków w poszukiwaniu amunicji, lepszych broni i apteczek.

2 – Obozowisko Powinności. Jest to naturalnie jeden z najistotniejszych punktów na mapie, niezależnie od tego czy zdecydowałeś się przyłączyć właśnie do Powinności czy może do ugrupowania Wolność. Zabudowania możesz oczywiście dokładniej zbadać, ale nic godnego uwagi nie odnajdziesz.

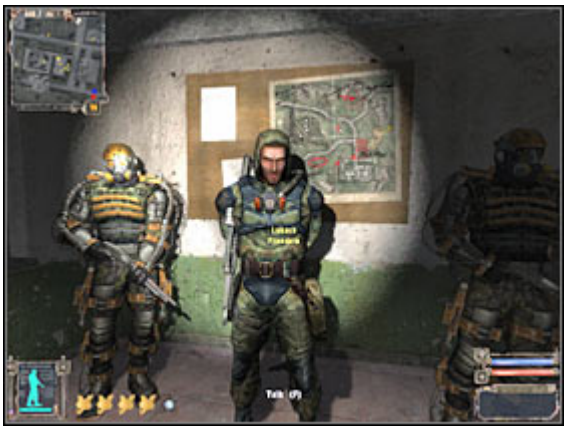
3 – Główna baza ugrupowania Wolność. Jest ona zdecydowanie większa. Wpadniesz tu też na większą liczbę postaci niezależnych, z którymi będziesz oczywiście mógł porozmawiać. Zwróć też uwagę na liczne wieże snajperskie.

4 – Kuchnia. Wbrew pozorom, do miejsca tego warto na chwilkę zajrzeć, szczególnie jeśli nie posiadasz żadnej żywności w inwentarzu. Nie będziesz musiał tracić czasu na handlowaniu z innymi żołnierzami czy przeszukiwaniu ciał poległych wrogów.

5 – Wejście do tunelu. Tradycyjnie już natrafiłbyś tu na wiele anomalii (wyładowania). Miejsca tego nie musisz dokładniej badać, gdyż nic interesującego tu nie odnajdziesz.

6 – Budynek ten wypadałoby dokładnie spenetrować. W skrzyniach powinieneś bowiem odnaleźć cenne artefakty, którymi wypadałoby się oczywiście zaopiekować. :-)

7 – Centralny budynek bazy Wolności. Spotkasz tu oczywiście Lukasha. Znajduje się on na piętrze, wraz z dwoma ochroniarzami. Warto też dodać, iż frontowe drzwi stanowią jedyne wejście do budynku. Pamiętaj o tym, szczególnie jeśli zamierzasz wykonywać zadania dla Powinności.



8 – Opuszczona farma. Miejsce to będziesz mógł odwiedzić przy okazji wykonywania jednego z questów Wolności. Jeśli zdecydujesz się tu wcześniej zajrzeć, wpadniesz jedynie za zmutowane zwierzęta.

9 – Nieco większa wioska, do której osobiście nie radziłbym się jednak zbliżać. Wpadniesz tu bowiem na kolejne zmutowane stwory, które będą się pojawiały w większych ilościach. Musiałbyś się więc nimi zająć, co na wyższych poziomach trudności nie będzie proste.

10 – Chatka na odludziu, a konkretnie otoczona z obu stron skażonymi bagnami. Odnajdziesz tu pojedynczego i wrogo nastawionego Stalkera, którego będziesz się mógł pozbyć z odległości. Uważaj też na rozstawione w okolicy miny! Po dotarciu do chatki będziesz mógł podnieść między innymi stosunkowo słaby pancerz (Powiew Wolności).

11 – Przejście prowadzące do strefy Czerwony Las. Jeśli wykonywałeś zadania dla organizacji Wolność, po zaliczeniu drugiego questu będziesz mógł spokojnie przejść dalej. Zwolennicy Powinności mają utrudnioną sprawę. Musisz załatwić członków Wolności ORAZ żołnierzy Monolith, którzy zaczną pojawiać się niedaleko wyjścia. Nie da się ich niestety ominąć.

M a g a z y n y w o j s k o w e - Q u e s t y

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

Uwaga! Lokacja ta jest właściwie jedyna w swoim rodzaju. Będziesz mógł wykonywać zadania dla dwóch wzajemnie zwalczających się ugrupowań. Oznacza to, iż dołączając do jednej z tych organizacji, automatycznie stajesz się wrogiem drugiej. Niezależnie od dokonanego wyboru będziesz mógł dalej kontynuować zabawę. Należy jednak powiedzieć, iż poziom trudności stawianych zadań nie jest równy. Zdecydowanie prościej będzie jeśli przyłączysz się do Wolności. Są tu co prawda trzy questy, ale z ich wykonaniem nie powinno być żadnych problemów. Opowiadając się po stronie Powinności, będziesz musiał rozwiązać dwa zadania, przy czym to drugie będzie bardzo trudne. Ponadto przy próbie przejścia do strefy Czerwony Las będziesz musiał rozprawić się z DUŻĄ grupą żołnierzy. Osobiście polecam jednak to ugrupowania, gdyż zabici żołnierze Wolności pozostawiają po sobie DOSKONAŁE giwery, które będziesz oczywiście mógł zabrać. To samo tyczy się snajperów znajdujących w ich bazie. Wybór należy oczywiście do Ciebie. Ja w pierwszej kolejności omówię zadania Wolności, a następnie Powinności.

1. Zniszcz jednostkę "Powinności" [Wolność]

Zleceniodawca: Lukash (Magazyny wojskowe)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) zgłosić się do Maxa (punkt 2 na mapie)

b) zabić wszystkie osoby znajdujące się w obozowisku Powinności (punkt 3 na mapie)

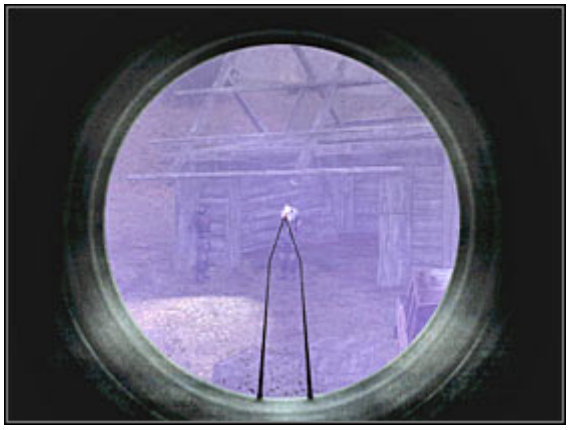
c) powrócić do Lukasha (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

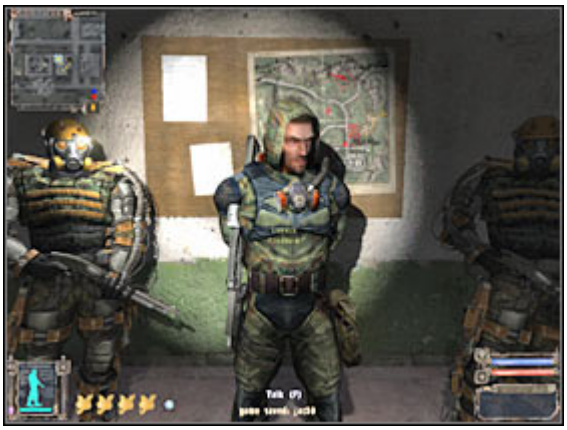
Z odnalezieniem Maxa (musisz z nim pogadać) nie powinieneś mieć żadnych problemów. Będzie on czekał przy skrzyżowaniu, znajdującym się niedaleko centralnego budynku bazy. Musisz zaczekać aż zakończy swoją odprawę (#1). Ruszaj teraz w stronę poznanego już wcześniej obozowiska (#2). Zauważ, że będzie ci towarzyszyło kilka osób, tak więc nie masz się czego obawiać.

Podstawowa rzecz, o której już teraz powinieneś wiedzieć jest taka, iż dopóki nie zaatakujesz żadnego członka Powinności, nie będą oni do Ciebie wrogo nastawieni. Będzie to można fajnie wykorzystać. Po dotarciu na miejsce (#1) skieruj się do najbliższej furtki. Postaraj się teraz zlokalizować niewielką szopę, znajdującą na prawo od Czachy (#2). Wejdź po drabinie na górę. Wspomnianego żołnierza powinieneś mieć w swoim polu widzenia.

Postaraj się wymierzyć właśnie w Czachę, rozpoczynając w ten sposób atak (#1). Niestety, nie będziesz mógł zbyt długo pozostać w takiej odkrytej pozycji. Zejdź więc na dół i zacznij się ostrożnie wychylać (#2). Możesz też używać granatów, ale nie będzie to raczej konieczne. Tak czy siak, będziesz musiał oczyścić cały obóz.



Po zakończonych walkach zbadaj ciała żołnierzy Powinności. Posiadali oni bowiem dość dobre karabinki Tunder S14 (#1). Jednym z takich obiektów wypadałoby się oczywiście zaopiekować. Możesz też jednak rozejrzeć się za ciałami poległych kolegów. Są oni bowiem wyposażeni znacznie lepiej. W celu zakończenia tego zadania będziesz musiał powrócić do Lukasha (#2).



2. Zajmij się "kablem" [Wolność]

Zleceniodawca: Lukash (Magazyny wojskowe)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) przedostać się w okolice farmy (punkt 4 na mapie)

b) zaczekać aż kapuś skontaktuje się ze swoim agentem (punkt 4 na mapie)

c) zabić donosiciela (punkt 4 na mapie)

d) zabić agenta (punkt 5 na mapie)

e) powrócić do Lukasha i złożyć mu raport z akcji (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

Wykonanie tego zadania nie powinno ci sprawić dużych problemów, choć o kilku sprawach będziesz musiał pamiętać. Osobiście radziłbym też wykonywać ten quest nocą, dzięki czemu łatwiej będzie zakraść się w okolice farmy. To właśnie tam musisz się teraz udać (#1). Po dotarciu na miejsce schowaj się przy cementowych blokach (#2). Nie wychylaj się, a pozycję kapusia obserwuj załączając od czasu do czasu minimapę.

Teraz musisz uzbroić się w cierpliwość i pozostać w tym miejscu (#1). Obserwowany żołnierz uda się w końcu do stodoły, tak aby nadać komunikat radiowy. Powinieneś otrzymać informację, iż będziesz się nim mógł teraz zająć (#2). Przygotuj karabin i ruszaj w stronę farmy.

Zastrzel informatora (#1). Musisz być jednak ostrożny, gdyż jest on dobrze opancerzony, a na dodatek używa shotguna. Teraz będziesz musiał zlikwidować agenta. Nadciąga on z zachodu i to właśnie w tamtym kierunku musisz zacząć podążać (#2). Uważaj jednak na zmutowane zwierzęta znajdujące się w lesie.

Osobiście radziłbym ustawić się niedaleko charakterystycznych głazów i to właśnie w tym miejscu zaatakować żołnierza z zaskoczenia (#1). Następnie zajmij się jego ochroniarzami (#2). Po wykonaniu tych czynności będziesz mógł powrócić co Lukasha i odebrać nagrodę pieniężną. Zleci ci on też ostatni już quest.

3. Pomóż zniszczyć oddział uderzeniowy Monolitu [Wolność]

Zleceniodawca: Lukash (Magazyny wojskowe)

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z dowódcą posterunku Wolności (punkt 6 na mapie)

b) odeprzeć atak oddziałów Monolith (punkt 7 na mapie)

c) po wykonanej akcji ponownie porozmawiać z dowódcą (punkt 6 na mapie)

Dokładny opis questu:

Zadanie to nie jest szczególnie trudne, aczkolwiek czeka Cię sporo strzelania, tak więc zadbaj o wystarczającą ilość amunicji. W pierwszej kolejności porozmawiaj z dowódcą posterunku Wolności. Będzie to Cap (#1). Przygotuj się, gdyż z północnego-wschodu zaczną nadciągać jednostki wroga (#2).

Sama bitwa nie jest szczególnie wymagająca. Dość ważną rolę odgrywa zajęcie dobrej pozycji. Na początek może to być lewa wieżyczka strzelnicza (#1), choć będziesz tu nieco odkryty. Ponadto chroniące Cię deski mogą zostać zniszczone. Lepiej więc będzie pozostać gdzieś na dole i tylko ostrożnie się wychylać (#2).

Po zlikwidowaniu widocznych gostków proponowałbym przesunąć się do przodu i rozprawić z tymi żołnierzami, którzy nie podjęli jeszcze próby ataku (#1). Po wygranej walce porozmawiaj raz jeszcze z dowódcą. Warto też zbadać ciała przeciwników. Będziesz mógł bezpiecznie przejść do kolejnej strefy (#2).

4. Zabij snajpera na wieży [Powinność]

Zleceniodawca: Czacha (Magazyny wojskowe)

Lokalizacja startowa: punkt 3 na mapie

Co należy wykonać:

a) zabić snajpera (punkt 8 na mapie)

b) powrócić do Czachy (punkt 3 na mapie)

Dokładny opis questu:

Quest ten jest stosunkowo prosty. Ponadto, jeśli się tylko postarasz, będziesz go mógł ukończyć w około minutę. Będziesz musiał zlikwidować ściśle wyznaczonego snajpera, nie wchodząc jednak do bazy Wolności. W tym celu proponowałbym udać się na północny-zachód. Odnajdziesz tu kilka pojazdów (#1), przy których dobrze byłoby się zatrzymać. Przygotuj broń z lunetą i załatw snajpera (#2). Po wykonaniu tej czynności wróć się do Czachy żeby odebrać nagrodę.

5. Zabij Lukasha [Powinność]

Zleceniodawca: Czacha (Magazyny wojskowe)

Lokalizacja startowa: punkt 3 na mapie

Co należy wykonać:

a) pozbyć się trzech snajperów (punkty 9 na mapie)

b) zabić Lukasha (punkt 1 na mapie)

c) powrócić do obozowiska Powinności w celu odebrania nagrody (punkt 3 na mapie)

Dokładny opis questu:

To zdecydowanie najtrudniejsza misja spośród tych, z którymi do tej pory miałeś do czynienia. Będziesz bowiem musiał podjąć walkę z kilkudziesięcioma świetnie opancerzonymi przeciwnikami. Ponadto do zlikwidowania będziesz miał kilku snajperów oraz osobistych ochroniarzy Lukasha. W rezultacie radziłbym często zapisywać stan gry, dokładnie rozglądać się i używać apteczek, gdy tylko zachodzi taka konieczność.

Po wysłuchaniu krótkiej odprawy zacznij biec w stronę zniszczonego fragmentu muru. Korzystając z okazji już teraz możesz pozbyć się jednego ze snajperów (#1). W międzyczasie kolega z drużyny będzie zakładał ładunek (#2). Uwaga! Jeśli postać ta TERAZ zginie, najprawdopodobniej będziesz musiał przeładować całą misję! Na szczęście nie powinno do tego dojść.

Musisz teraz zaczekać na eksplozję (#1). Ruszaj w stronę zniszczonego fragmentu muru. W pierwszej kolejności zajmuj się pozostałymi przy życiu snajperami (#2). Powinieneś móc załatwić ich z tego miejsca. W międzyczasie koledzy z drużyny zaczną likwidować kolejnych członków Wolności. Nie możesz tu zbyt długo stać, gdyż będzie im musiał za chwilę pomóc.

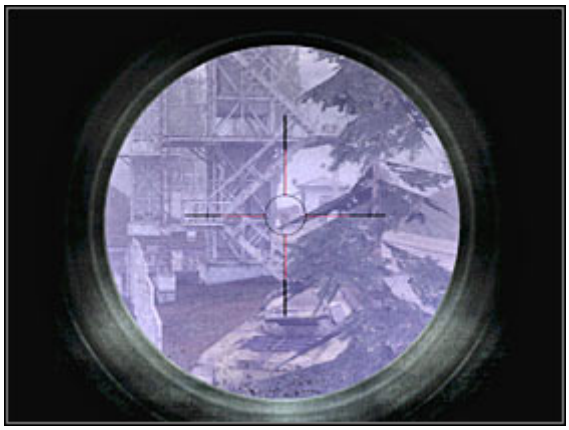
Generalnie możesz tu wybierać pomiędzy dwoma ścieżkami – bezpieczniejszą dolną oraz znajdującą się na wprost od Ciebie (#1). Paradoksalnie radziłbym wybrać trudniejszą drogę, tak aby móc zająć się likwidacją napotykanych żołnierzy Wolności (#2). Musisz się jednak bardzo pilnować, tak aby nie zostać zaatakowanym z boku lub od tyłu.

Docelowo powinno ci się udać zbliżyć do budynku, w którym skrywa się Lukash (#1). Uważaj jednak na jego ochroniarzy, o których wspominałem już wcześniej (#2). Co najmniej 2-3 gostków będzie pilnowało wejścia i to właśnie z nimi musisz się rozprawić. Korzystaj z posiadanych apteczek.

Lukash najprawdopodobniej pojawi się przy klatce schodowej (#1). Tak na dobrą sprawę nieważne jest, kto go zabije. Po wykonaniu tego zadania otrzymasz stosowną informację. Mógłbyś od razu zacząć wycofywać się do obozu Powinności, ale lepiej będzie zająć się wszystkimi pozostałymi przy życiu żołnierzami wroga. Do bazy wróć się oczywiście tą samą drogą (#2).

Jeżeli Czacha zginął w trakcie ataku, będziesz musiał porozmawiać z kimś innym (#1). Niezależnie jednak od tego, zostaniesz nagrodzony i zaliczysz ten quest. Teraz wróć się do bazy wojskowej i zacznij zbierać amunicję oraz apteczki z ciał poległych wrogów. Żołnierze Wolności korzystają z doskonałych karabinów GP 37 (#2). Wyrzuć dotychczasową broń i zacznij używać nowej giwery. GP 37 cechuje się ogromną siłą ognia.

Jak zapewne zauważyłeś, w bazie zaczną pojawiać się nowi żołnierze Wolności (#1). Najlepiej będzie przyczaić się w domku Lukasha i załatwiać ich z dystansu. W ten sposób zapewnisz sobie dodatkowe zapasy amunicji i leków. Na żołnierzy Wolności możesz też wpaść w drodze do posterunku prowadzącego do kolejnej strefy (#2). Jeśli chcesz, możesz też zbadać wieże snajperskie. Żołnierze używali karabinów SVUmk2, aczkolwiek takiej broni nie musisz mieć na swoim wyposażeniu.



Po dotarciu do posterunku czekają Cię kolejne ciężkie walki. W pierwszej kolejności pozbądź się członków Wolności (#1), a następnie atakujących od strony granicy żołnierzy Monolith (#2). Warto tu korzystać z granatów. Po walkach pozbieraj amunicję i skieruj się do planszy Czerwony Las.

C z e r w o n y L a s - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Magazyny wojskowe

2 – przejście do strefy: Prypeć

3 – przejście do strefy: Czerwony Las – Bunkier (jest to niewielki, zamknięty poziom, znajdujący się pod opisywaną strefą)

C z e r w o n y L a s - M a p a s z c z e g ó ł o w a

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

Na planszy tej spotkasz co prawda kilka przyjaźnie nastawionych postaci niezależnych, ale z żadną z tych osób na ważne tematy nie będzie można porozmawiać. Jak się więc zapewne domyślasz, będziesz w głównej mierze atakował wrogie jednostki oraz przedostawał się przez bardzo trudne tereny.

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

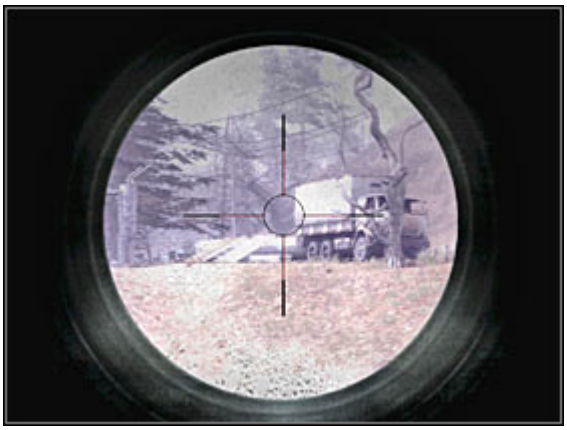
Uwaga! Na terenie całego sektora znajdują się liczne radioaktywne strefy, których w wielu przypadkach będzie można jednak uniknąć. Radziłbym jednak nie śpieszyć się, tak aby po dotarciu do tego punktu mieć możliwość przesunięcia się w bezpieczniejsze miejsce.

1 – Niewielki posterunek wojskowy. Nie powinieneś tu mieć jakichkolwiek problemów, zakładając oczywiście, iż dysponujesz dobrą giwerą z lunetą. Załatwiaj wrogów z odległości, a następnie zabezpiecz cały posterunek. Uważaj jednak na radioaktywne punkty.

2 – Snajperzy. Na mapie tej jest ich niestety całkiem sporo. Snajperów najlepiej będzie eliminować ich własną bronią. Nawet jeśli nie masz snajperki, to będziesz im mógł ją odebrać. Jest to bardzo wskazane, gdyż dysponują oni ulepszoną wersją. Niestety, wiele punktów snajperskich jest skażonych, tak więc chcąc podnieść amunicję będziesz się musiał leczyć. Na mapie ukazane zostały tylko te punkty, które znajdują się poza główną bazą. Tam bowiem wszyscy snajperzy będą skrywali się w dobrze widocznych wieżach.

3 – Droga prowadząca do bazy. Będziesz tu oczywiście wpadał na wrogo nastawionych żołnierzy. W szczególności uważaj jednak na skażone punkty, których w niektórych miejscach wyjątkowo ciężko będzie uniknąć. Warto też dodać, iż nie jest to jedyna droga do Twojego celu. Alternatywną ścieżkę opisałem w punkcie 5.

4 – Gostek z wyrzutnią rakiet. Nie muszę chyba mówić, iż będziesz musiał błyskawicznie się go pozbyć, a na dodatek z większej odległości. Warto schować się za przeszkodą, tak aby zminimalizować obrażenia przy ewentualnym ataku.



5 – Alternatywna droga do bazy, prowadząca przez tytułowy las. Osobiście nie radziłbym się na nią decydować, szczególnie jeśli zależy ci na amunicji. W lesie będziesz atakowany przez zombiaki oraz zmutowane stwory, szczególnie wilki.

6 – Kolejny zestrzelony śmigłowiec. Do miejsca tego nie radziłbym się zbliżać, gdyż strefa ta jest bardzo skażona. Nie przejmuj się też niewielkimi zniekształceniami obrazu.

7 – Dziura w płocie, dzięki której będziesz mógł zbliżyć się do drogi prowadzącej bezpośrednio do bazy. Odpowiednio wcześniej załatw jednak ostatniego snajpera oraz znajdujących się tu żołnierzy. W przeciwnym wypadku znalazłbyś się pod zmasowanym atakiem wroga.

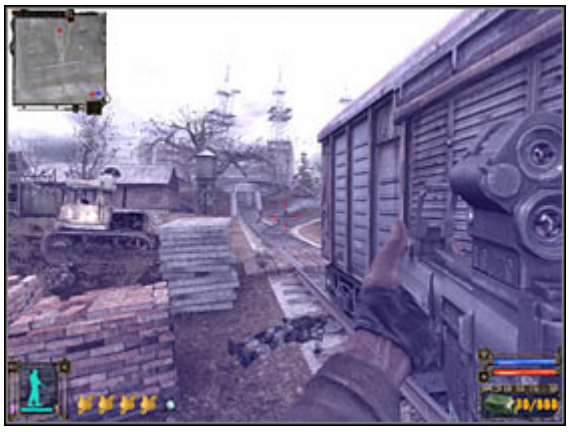
8 – Kolejny posterunek. Miejsce to warto zbadać tylko wtedy, gdy planujesz uzupełnić sobie stan amunicji i zadbać o dodatkowe apteczki (są skryte w jednym miejscu). Poza około ośmioma przeciwnikami nic ciekawego tu nie odnajdziesz (nie wliczając oficjalnych skrytek).

9 – Droga prowadząca do bazy. W zaznaczonych na mapie punktach napotkasz największe grupy przeciwników. Uważaj na spychane w Twoją stronę wybuchowe beczki!

10 – Główny kompleks badawczy. Miejsca tego nie będziesz musiał dokładnie penetrować. Uważaj jedynie na snajperów. Nie przejmuj się też zniekształceniami obrazu i przywidzeniami. Dopiero po wykonaniu głównego zadania wszystko wróci do normy.

Po powrocie z Czerwony Las – Bunkier:

Będą się tu toczyły dość zażarte pojedynki. Osobiście radziłbym się z tej strefy jak najszybciej ulotnić. Zabijaj tylko tych żołnierzy, którzy staną ci na drodze. Nie zatrzymuj się dłużej w jednym miejscu. Otrzymasz też informację o planowanym spotkaniu w sektorze Prypeć.



11 – Droga prowadząca do strefy Prypeć. Teren ten najprawdopodobniej będzie pilnowany przez co najmniej 6-7 żołnierzy, z którymi będziesz się niestety musiał rozprawić. Miejsca tego nie warto badać jeśli nie zaliczyło się głównego questu tej lokacji. Po powrocie z bunkra będziesz się tu oczywiście musiał udać, tak aby przedostać się do kolejnego sektora mapy.

Czerwony Las - Questy

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Wyłącz Mózgozwęglacz – część 2

Zleceniodawca: Barman (Bar)

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Bar

Co należy wykonać:

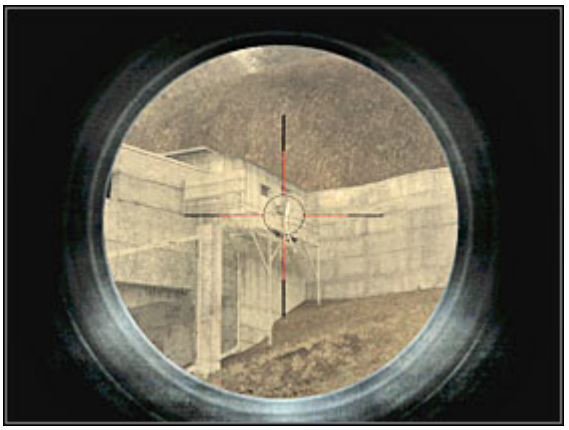
a) przedostać się w okolice anteny (punkt 1 na mapie)

b) odnaleźć wejście prowadzące do bunkra (punkt 2 na mapie)

c) wyłączyć urządzenie (wykonaniem tego zadania zajmiesz się dopiero w trakcie eksploracji bunkra, który jest oddzielną mapą)

Dokładny opis questu:

Z racji tego, iż początkowa część mapy została przedstawiona na mapie lokacji, najlepiej będzie jeśli skupię się na przedstawieniu ścieżki prowadzącej bezpośrednio do kompleksu badawczego. Na pierwszą blokadę natrafisz niedaleko miejsca, w którym znajduje się góra (#1). Żołnierzy należy oczywiście eliminować z dystansu, ale nie daj się nikomu zaskoczyć od tyłu. Musisz też załatwić przedstawionego na poprzedniej mapie (okolicy) snajpera (#2).

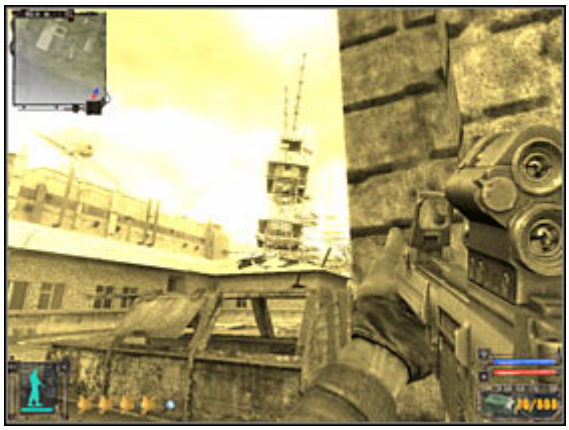


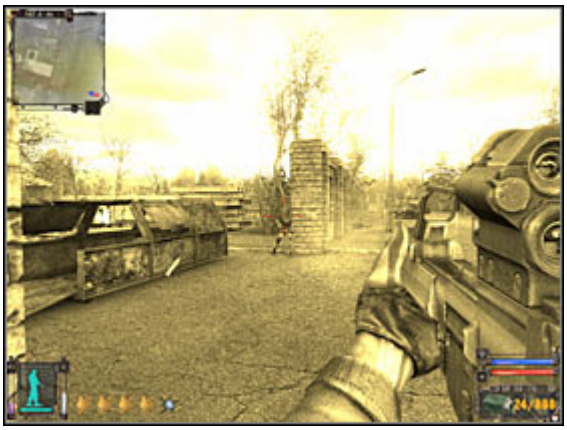
Dopiero gdy zabezpieczysz okolicę, zacznij kierować się na górę (#1). Jednocześnie radziłbym przez cały czas trzymać się blisko lewej ściany. Na przeciwników dość rzadko będziesz wpadał. Zignoruj żółtawy filtr i pojawiające się w okolicy zjawy (#2). Nie będą Cię one w stanie zranić.

W pewnym miejscu przeciwnicy zepchną na Ciebie kilka beczek. Zacznij szybko wycofywać się do tyłu, tak aby uniknąć eksplozji (#1). Wrogimi żołnierzami będziesz się oczywiście musiał zająć. Przesuwaj się w stronę bazy. Po dotarciu na górę spróbuj pozbyć się co najmniej jednego snajpera (#2). To bardzo ważne! Radzę też często zapisywać stan gry!

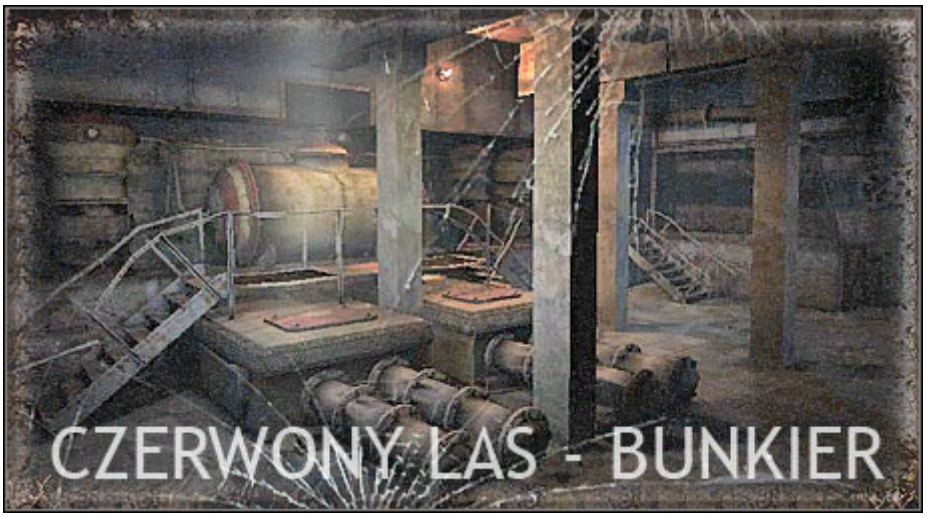
Teraz proponowałbym przesunąć się w prawo, tak aby móc przemieszczać się przy murze (#1). Ułatwi ci to bardzo sprawę, gdyż unikniesz wzroku wielu snajperów. Musisz się jednak rozglądać, tak aby nie pominąć „standardowych" żołnierzy (#2). Na większą grupę wpadniesz zapewne za rogiem. Załatw tych gostków i ruszaj dalej.

Powinieneś w końcu dotrzeć do wejścia do bazy (#1). Spróbuj ustawić się w tym miejscu i zdjąć kilku przeciwników. Może się też zdarzyć tak, iż ktoś spróbuje podbiec bliżej (#2). Musisz być na to przygotowany!





Teraz będziesz musiał dotrzeć do tunelu prowadzącego do bunkra. W tym celu będziesz musiał skierować się w prawo (#1). Najlepiej będzie tu biec, tak aby uniknąć ostrzału ze strony pozostałych przy życiu snajperów. Musisz zlokalizować pojedynczy wagon (#2), do którego należy wejść. Obróć się w prawo i skieruj do tunelu. Załatw kilku przeciwników (uważaj na gostka za rogiem!), a następnie dojdź do miejsca, w którym gra zacznie ładować nową planszę.



Czerwony Las – Bunkier - Questy

To czwarta już podziemna i oddzielona od reszty plansza gry. Podobnie jak wcześniej, nie będziesz mógł korzystać z mapy. Do celu prowadzi jednak tylko jedna ścieżka. Ponadto pierwsza część głównej misji tej lokacji będzie dość prosta. Nie spędzisz tu też zbyt dużo czasu.

1. Wyłącz Mózgozwęglacz – część 3

Zleceniodawca: Barman (Bar)

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Bar

Co należy wykonać:

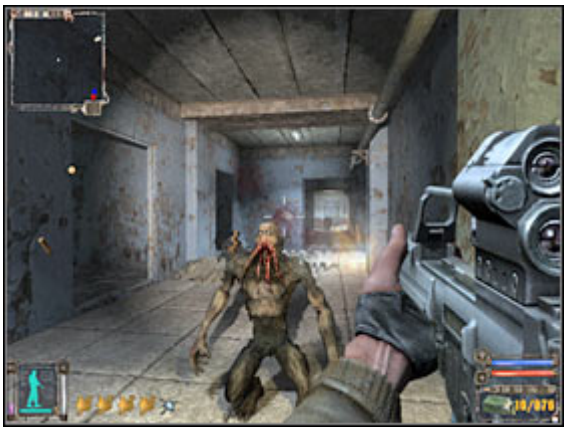
a) przedostać się w okolice anteny

b) odnaleźć wejście prowadzące do bunkra

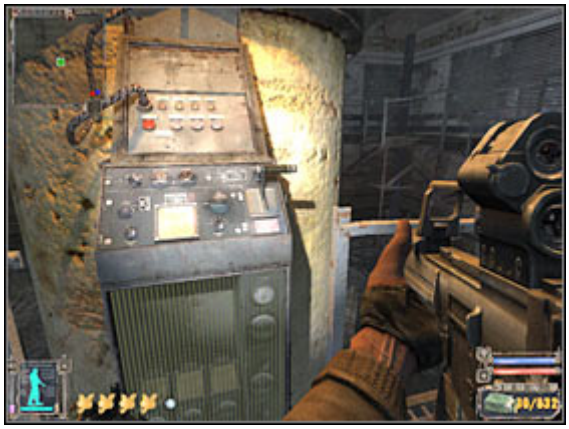
c) wyłączyć urządzenie („tylko” to pozostało ci jeszcze do zrobienia)

Dokładny opis questu:

Jak już powiedziałem, do celu prowadzi tylko jedna ścieżka. W pierwszej części misji natrafisz jedynie na trzy zmutowane stwory. Miejsca, w których się one pojawiają zostały ukazane na poniższych screenach (#1; #2). Nie powinieneś mieć żadnych problemów z dotarciem do celu. Unikaj jedynie skażonych terenów (m.in. szybu windy).



Po dotarciu do zaznaczonej na minimapie konsoli będziesz oczywiście musiał skorzystać z dźwigni (#1). Spowoduje to dodanie nowego zadania do listy obowiązków. Wyświetlony też zostanie filmik przerywnikowy (#2). Teraz będziesz musiał wrócić się do wyjścia. Problem w tym, iż w bunkrze pojawiło się kilkudziesięciu żołnierzy...



Z racji tego, iż żołnierzy będzie spotykało się w praktycznie każdym badanym pomieszczeniu, nie muszę chyba dokładnie rozpisywać każdego pojedynku (pamiętaj o granatach i wybuchowych beczkach!). Pierwszy gostek pojawi się już niedaleko miejsca, w którym odzyskałeś przytomność (#1). W drodze powrotnej warto też skorzystać z tajnej skrytki (#2). W tym celu będziesz musiał wprowadzić kod 342089 (sprawdź PDA). W środku odnajdziesz apteczki, amunicję i granaty.

2. Spełniacz Życzeń

Zleceniodawca: quest uaktywnia się automatycznie po dotarciu do konsoli w Czerwony Las – Bunkier

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Czerwony Las – Bunkier

Co należy wykonać:

a) przedostać się do sarkofagu

b) odszukać monolit

Zadania tego z oczywistych względów nie będziesz mógł teraz wykonać. Zlecony quest będzie związany z monolitem, obiektem bezpośrednio powiązanym z niektórymi z zakończeń gry. Do tej sprawy powrócimy znacznie później.

P r y p e ć - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Zielone punkty na mapie:

1 – przejście do strefy: Czerwony Las

2 – przejście do strefy: Elektrownia Jądrowa (będziesz jedynie musiał wejść na teren znajdującego się poniżej stadionu, a gra automatycznie przeniesie Cię do nowej lokacji)

P r y p e ć - M a p a s z c z e g ó ł o w a

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

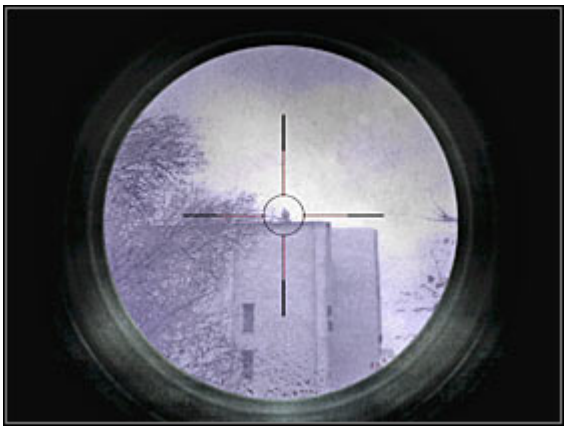
Najważniejsi NPC na mapie (kolor czerwony):

1 – **Vadik Conman** – To właściwie jedyna postać, z którą będziesz mógł wejść w interakcją. Vadik będzie dowódcą oddziału przedostającego się do centralnej części tej strefy. Po dotarciu na miejsce właściwie będziesz mógł o nim zapomnieć. Punkt pokazuje jego lokalizację docelową, tj. po wykonaniu pierwszej części głównego questu tej lokacji.

Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – W miejscu tym spotkasz innych Stalkerów. To właśnie tu przystąpisz też do wykonywania jednego z głównych questów tej mapy.

2 – Snajperzy. Przedstawiłem lokalizacje tych snajperów, których najtrudniej będzie dostrzec. Miej na uwadze to, iż niektóre z tych postaci będą wyposażone w potężne karabiny snajperskie lub wyrzutnie rakiet. Musisz więc zachować szczególną ostrożność i likwidować tych wrogów z dużej odległości, pozostając za zasłoną.



3 – Podziemny parking. W miejscu tym zakończy się pierwsza część jednego z questów. Będziesz tu także mógł zawsze odpocząć, gdyż miejsce to będzie zajmowane przez sojusznicze jednostki.

4 – Hotel. Obiekt ten składa się z kilku wielopiętrowych budynków i stanowi zarazem jedną z tych lokacji, które będziesz musiał odwiedzić. Do każdego pomieszczenia nie musisz jednak zaglądać.

5 – Budynek ten praktycznie ze wszystkich stron pilnowany jest przez zahipnotyzowanych żołnierzy wroga. W sumie będzie tu ich około dwudziestu, przy czym nie będziesz nigdy walczył więcej niż z 3-4 osobami. W centralnej części budynku odnajdziesz dziwaczną konstrukcję. Warto się tu rozejrzeć za dodatkowymi artefaktami.

6 – Stadion. Obiektu tego nie będziesz niestety mógł dokładniej zbadać, gdyż automatycznie załączy się oddzielna scenka przerywnikowa. Jest to też główne wyjście z tej lokacji.

Prypeć - Questy

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Dotrzyj do elektrowni

Zleceniodawca: uaktywnia się automatycznie po wkroczeniu do tej strefy

Lokalizacja startowa: punkt 1 na mapie

Co należy wykonać:

a) spotkać się z innymi Stalkerami (punkt 1 na mapie)

b) podążać za innymi żołnierzami (punkty 2 na mapie)

c) odszukać ścieżkę prowadzącą do sektora Elektrownia Jądrowa (punkty 3 na mapie)

d) odnaleźć wejście prowadzące do sarkofagu

Dokładny opis questu:

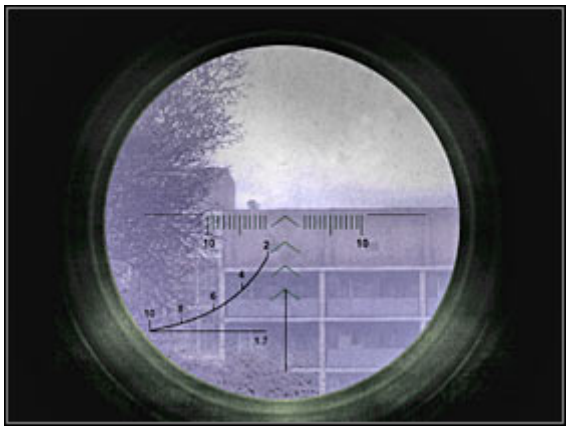
Zadanie to w większości (poza ostatnim punktem) będzie mógł wykonywać na tej planszy. Nie jest ono zbyt trudne, aczkolwiek będziesz musiał często save'ować. Jest to szczególnie istotne w dalszej części zabawy, gdyż będziesz wpadał na świetnie wyszkolonych snajperów. Radziłbym też zapoznać się z opisami najciekawszych miejsc sektora, gdyż to właśnie tam zaznaczyłem pozycje snajperów.

Zaczekaj na zakończenie odprawy i biegnij za innymi Stalkerami (#1). Po kilku chwilach drużyna zatrzyma się. Nasłuchuj okrzyków dowódcy. Będzie on podpowiadał, w których miejscach pojawią się snajperzy (#2). Musisz ich likwidować. Resztą wrogów zajmą się już koledzy z drużyny. Często zapisuj też stan gry!

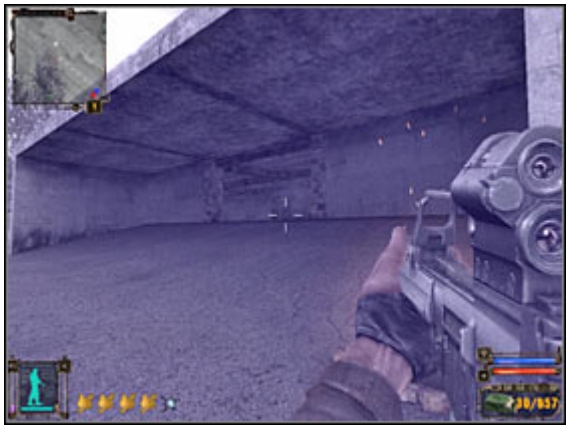
W analogiczny sposób będziesz musiał dotrzeć na drugi koniec tej ulicy. Teraz skręcisz w prawo. Po drodze trzeba oczywiście wyeliminować kilku przeciwników (#1). W szczególności uważaj na gostków skrywających się w budynkach. Docelowo powinno ci się udać dotrzeć do wejścia prowadzącego do podziemnego parkingu (#2).

W miejscu tym będziesz musiał rozprawić się z niewielką grupą przeciwników (#1). Twoja drużyna będzie dysponowała przewagą liczebną, tak więc nie powinno być z tym żadnych problemów. Możesz pozbierać bronie i porozmawiać z dowódcą (#2), ale nie będzie to konieczne. Radziłbym przystąpić teraz do zadania z hotelem, a do tej misji powrócić dopiero za chwilę.

Po wykonaniu questu z hotelem będziesz mógł wreszcie skierować się do przejścia prowadzącego do ostatniej strefy gry. Nie radziłbym jednak przemieszczać się w linii prostej. Zamiast tego proponowałbym udać się do wschodniej części mapy. Będziesz tu niestety musiał załatwić snajpera (#1) oraz kilku standardowych żołnierzy (#2).



Powinieneś w końcu zbliżyć się do stadionu. Spróbuj skorzystać z frontowej bramy (#1). Odpowiednio wcześniej będziesz się oczywiście musiał pozbyć pozostałych przy życiu snajperów. Po przekroczeniu bram stadionu gra wyświetli krótki filmik przerywnikowy (#2), a następnie automatycznie załaduje nową mapę. Nie radziłbym więc przechodzić dalej, jeśli nie zbadałeś jeszcze dokładnie tej mapy.



2. Schowek w Prypeci – część 2

Zleceniodawca: Doktor (Instytut Agroprom – Kanały)

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Instytut Agroprom – Kanały

Co należy wykonać:

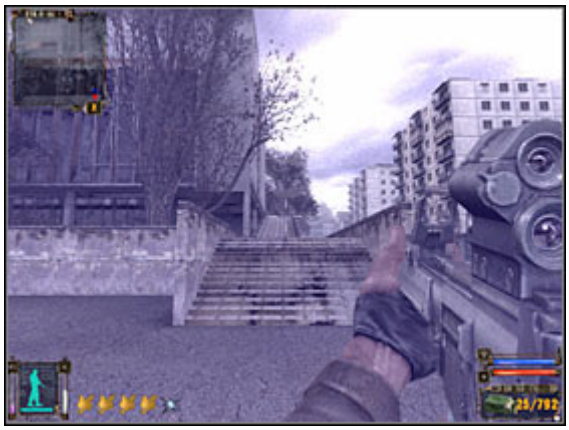
a) przedostać się do hotelu znajdującego w dzielnicy Prypeć (punkt 4 na mapie)

b) odszukać pomieszczenie z tajną skrytką (punkt 4 na mapie)

c) zapoznać się z zawartością skrytki (punkt 4 na mapie)

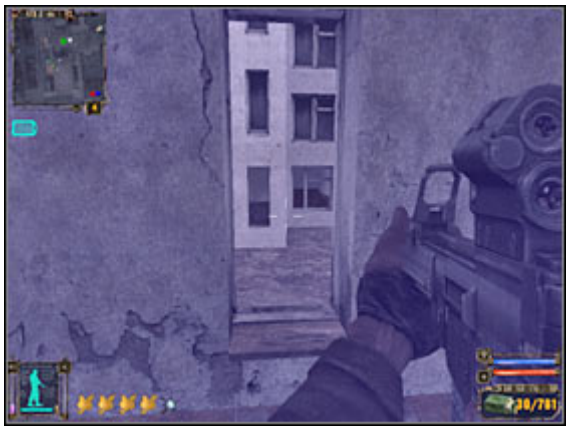
Dokładny opis questu:

Wykonaniem tego zadania najlepiej będzie zająć się po wyjściu z podziemnego parkingu i oczyszczeniu okolicznych wieżowców z wrogich snajperów. Hotel jest jednym z bardziej charakterystycznych obiektów tej planszy (#1). Radziłbym oczywiście skorzystać z frontowego wejścia (#2).



Wejście najprawdopodobniej będzie pilnowane przez co najmniej jednego żołnierza, którego należy się oczywiście pozbyć (#1). Teraz będziesz musiał zlokalizować klatkę schodową, tak aby wyjść na wyższe piętro (#2).

W pewnym miejscu będziesz mógł przeskoczyć przez niewielką okiennicę (#1). Powtórz tę czynność, tak aby zbliżyć się do zaznaczonego na mapie pomieszczenia hotelowego. Będziesz musiał otworzyć drzwi (#2) i skierować się do lewego pokoju.



Musisz zlokalizować dwa przedmioty (#1) – dokumenty oraz dekoder, który będziesz mógł wykorzystać pod koniec gry. Wykonanie tych czynności powinno automatycznie zakończyć ten quest (#2). Otrzymasz też kolejne zlecenie.

3. Tajne laboratorium

Zleceniodawca: quest aktywuje się automatycznie po wykonaniu zadania **Schowek w Prypeci**

Lokalizacja startowa: punkt 4 na mapie

Co należy wykonać:

a) odnaleźć ukryte przejście

b) użyć dekodera w celu otwarcia drzwi

c) dowiedzieć się co znajduje się po drugiej stronie drzwi

Zadania tego z oczywistych względów nie będziesz się mógł teraz podjąć. Będziesz musiał uzbroić się w cierpliwość i zaczekać aż dotrzesz w odpowiednie miejsce podczas eksploracji strefy Elektrownia Jądrowa.

E l e k t r o w n i a J ą d r o w a - M a p a o g ó l n a

OGÓLNA MAPA STREFY:

Plansza ta stanowi właściwie stosunkowo krótki wstęp do wydarzeń, które mają miejsce wewnątrz elektrowni. Z powodu zakłóceń nie będziesz też niestety mógł obserwować swojej postaci na mapie okolicy. W rezultacie radziłbym od razu skierować się do jedynego możliwego wyjścia. Pamiętaj też o tym, że po wkroczeniu do tego sektora nie będziesz się już mógł wrócić do poprzednich. Radziłbym więc zadbać o odpowiednią ilość zapasów, czy też pozbyć się niepotrzebnych sprzętów.

Zielony punkt na mapie:

1 – przejście do strefy: Sarkofag

Elektrownia Jądrowa - Mapa szczegółowa

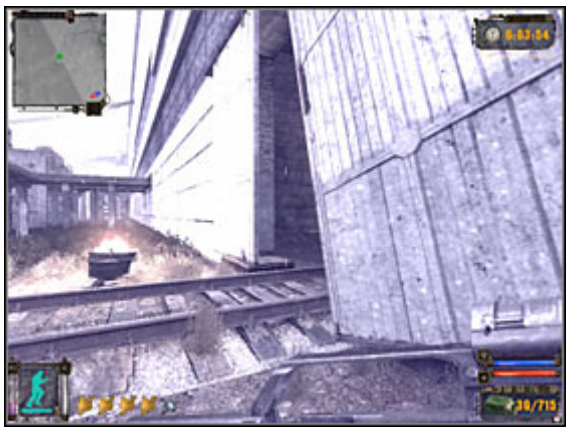
SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – NPC & WAŻNE LOKACJE:

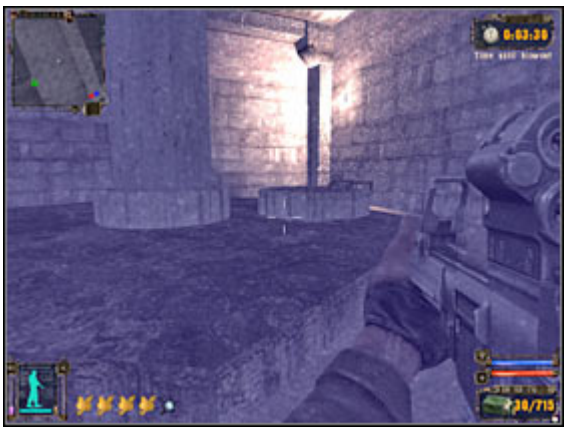
Najważniejsze lokacje na mapie (kolor zielony):

1 – To właśnie tutaj rozpoczniesz zabawę. Miejsce to znajduje się na granicy strefy, w której będziesz miał do czynienia z zakłóceniami. Oznacza to, iż przesuwając się na północ nie będziesz mógł na bieżąco monitorować na mapie poczynań głównego bohatera.

2 – Mniej więcej w tym miejscu wkroczysz na teren elektrowni. Będziesz mógł skorzystać z głównej bramy lub zniszczonego kawałka muru.

3 – Wejście prowadzące do właściwego kompleksu. Będziesz się tu musiał przedostać, tak aby móc zaliczyć jeden z głównych questów. Po lewej stronie odnajdziesz drabinkę, dzięki której będziesz mógł zejść do kolejnej strefy.





Elektrownia Jądrowa - Questy

SZCZEGÓŁOWA MAPA STREFY – QUESTY:

1. Dotrzyj do elektrowni – część 2

Zleceniodawca: quest uaktywnia się w sektorze Prypeć

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Prypeć

Co należy wykonać:

a) spotkać się z innymi Stalkerami

b) podążać za innymi żołnierzami

c) odszukać ścieżkę prowadzącą do sektora Elektrownia Jądrowa

d) odnaleźć wejście prowadzące do sarkofagu (punkt 1 na mapie)

Dokładny opis questu:

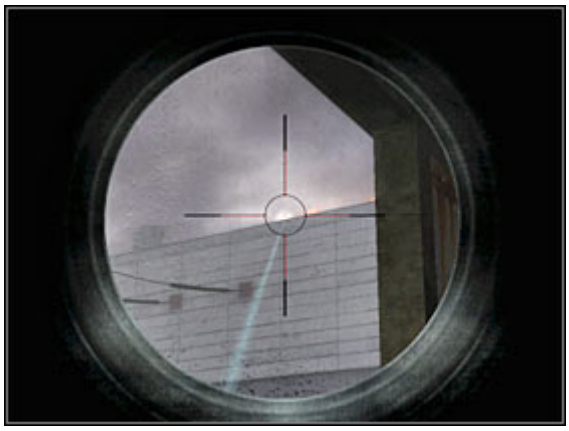
Wszystkie Twoje działania prowadzone na tej mapie będą miały wyłącznie jeden cel – przedostanie się do właściwej części elektrowni. Jak można się łatwo domyślić, nie będzie to proste zadanie. Przede wszystkim, nie będziesz mógł korzystać z mapy. Na planszy znajdują się snajperzy, a także będziesz atakowany przez wojskowe śmigłowce. Ponadto po dotarciu do określonego punktu na mapie załączy się licznik, w wyniku czego w przeciągu zaledwie kilku minut będziesz musiał dotrzeć do wyjścia z tej strefy. Postaram się oczywiście wszystko bardzo dokładnie objaśnić.

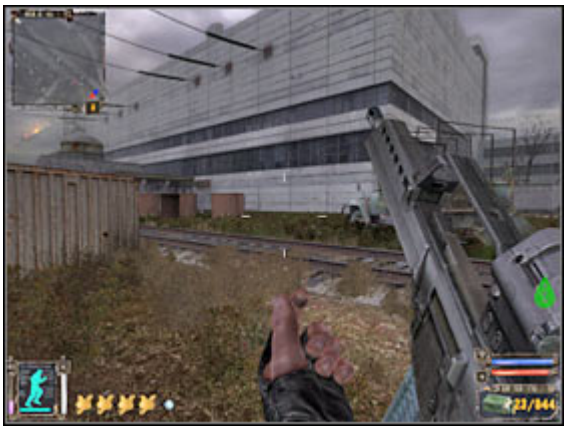
Początkową część mapy można badać na kilka różnych sposobów. Jeśli preferujesz dokładną eksplorację, powinieneś stopniowo posuwać się do przodu i likwidować napotykanych snajperów (#1). Pierwszy gostek będzie skrywał się po prawej stronie, kolejni po lewej. Prędzej czy później na mapie pojawiłyby się jednak śmigłowce i musiałbyś je próbować niszczyć (#2). Osobiście radziłbym więc przebiec przez te tereny, co dokładniej opisane zostało poniżej.

Gdy tylko rozpoczniesz eksplorację, zacznij biec prosto, a następnie skręć w lewo. Powinieneś biec przy niewielkim murze (#1). Znajdujący się po prawej stronie snajperzy najprawdopodobniej nie zaatakują Cię. Będziesz musiał natomiast zabić pojedynczego żołnierza, który powinien znajdować się na wprost lub po prawej stronie (#2).

Spróbuj podejść kawałek dalej. Powinna tu mieć miejsce niewielka eksplozja. Nie musisz się jej obawiać. Zwróć natomiast uwagę na powstałą w murze dziurę (#1). Warto oczywiście z niej skorzystać. Następnie skieruj się do niewielkiej chatki (#2). Będziesz tu mógł odsapnąć, przeładować broń i oczywiście zapisać stan gry.

Na początek spróbuj wychylić się i załatwić co najmniej dwóch snajperów. Pierwszy gostek znajduje się na dachu elektrowni (#1), kolejni są przy południowych budynkach. Po wstępnym zabezpieczeniu terenu zacznij biec w stronę elektrowni (#2), gdyż w taki właśnie sposób najbezpieczniej będzie dotrzeć do celu.

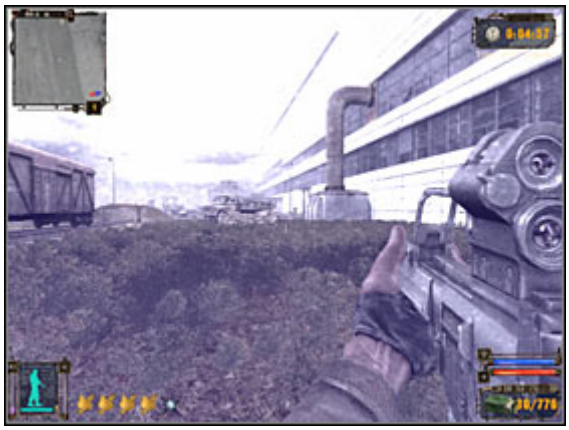




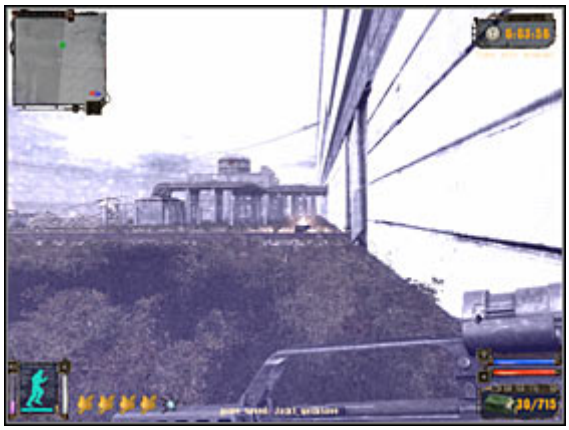
Po kilku chwilach wpadniesz oczywiście na paru wrogów (#1). Zauważ, że przeciwnicy są świetnie opancerzeni. W rezultacie musisz celować w ich głowy. Uważaj na gostka, który może przyczaić się po prawej stronie, tuż przy ścianie elektrowni. Radziłbym nie zatrzymywać się na dłużej w jednym miejscu, gdyż w okolicy mogą się jeszcze znajdować snajperzy. Powinieneś w końcu dotrzeć do miejsca, w którym na ekranie pojawi się licznik (#2). W rezultacie będziesz musiał dotrzeć do wejścia do podziemnego kompleksu w przeciągu sześciu minut.

Posuwaj się sukcesywnie do przodu. W ukazanym na screenie miejscu będziesz musiał przesunąć się w lewo, tak aby uniknąć znajdującego się tu wiru (#1). Po ominięciu tego miejsca ponownie zbliż się do ściany elektrowni. Zanim skierujesz się dalej, postaraj się oczyścić teren widoczny przed sobą (#2). W okolicy powinno znajdować się co najmniej 2-3 przeciwników.

Powinieneś zbliżać się do wejścia prowadzącego do elektrowni. Wrogów załatwiaj z dystansu (#1), nie pozostając dłużej w jednym miejscu. Warto byłoby też ustawić się w ukazanym na screenie miejscu (#2), dzięki czemu w miarę bezpiecznie można byłoby pozbyć się kilku wrogów. Często zapisuj stan gry!



Ruszaj w stronę głównej bramy (#1). Najprawdopodobniej będziesz tu musiał błyskawicznie załatwić pojedynczego przeciwnika. Celuj oczywiście w okolice głowy. Wejdź do dużego magazynu i skieruj się w lewo. Będziesz musiał skierować się do lewej drabinki (#2), dzięki czemu gra zacznie ładować kolejną mapę.



Sarkofag - Questy

Uwaga! W pierwszej kolejności zajmę się przedstawieniem opisu zadania Spełniacz Życzeń. Należy jednak pamiętać o tym, iż prowadzi ono do jednego z gorszych zakończeń gry. Do miejsca, w którym wykona się drugi główny quest (Tajne laboratorium) prowadzi jednak ta sama droga, tak więc nawet jeśli nie planujesz zakończyć zadania Spełniacz Życzeń, warto zapoznać się z zamieszczonym poniżej opisem. Jeśli chodzi o samą lokację, bardzo ważne będzie to żeby dysponować dobrym pancerzem oraz dużą ilością środków pozwalających zneutralizować promieniowanie, na które właściwie przez cały czas będziesz narażony. Niestety, nie będziesz już mógł przebiec do końca, gdyż czekają Cię liczne walki z doskonale uzbrojonym i wyszkolonymi żołnierzami wroga. Często zapisuj stan gry. Pamiętaj też o celowaniu w głowy przeciwników.

1. Spełniacz Życzeń – część 2

Zleceniodawca: quest uaktywnia się automatycznie w strefie Czerwony Las – Bunkier

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Czerwony Las – Bunkier

Co należy wykonać:

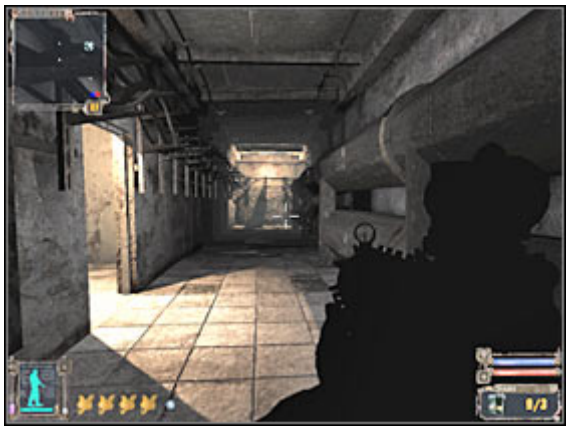
a) przedostać się do sarkofagu

b) odszukać monolit

Dokładny opis questu:

Przez cały czas radziłbym oczywiście korzystać z noktowizora. Możesz też załączać latarkę, choć w ten sposób odsłaniasz swoją pozycję. Sukcesywnie posuwaj się do przodu. Po dotarciu do ukazanego na screenie korytarza (#1) będziesz musiał rozprawić się z pojedynczym snajperem. Błyskawicznie należy go nie załatwić, tak aby nie zostać trafionym. Jeśli chcesz, możesz podnieść jego giwerę – Gauss gun (#2). To świetna pukawka, ale musisz liczyć się z długimi przeładowaniami i koniecznością oddawania pojedynczych strzałów.

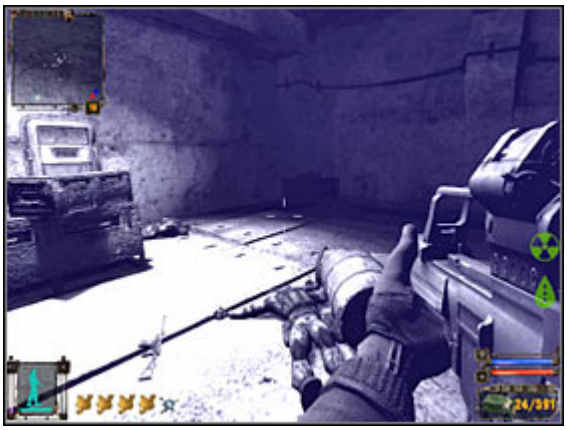
Możesz ruszać dalej. Zatrzymaj się dopiero po dotarciu do ukazanego na screenie rozwidlenia (#1). To bez dwóch zdań najtrudniejsza część tej misji. Większa grupa wrogów skrywa się po lewej stronie. Możesz już teraz zacząć wychylać się, tak aby co najmniej kilku z tych wrogów załatwić (#2). Musisz starać się o headshoty, gdyż inaczej sam stracisz dużo energii. Nie zapominaj też obserwować wskaźnika napromieniowania!



Osobiście radziłbym jednak najpierw udać się na wprost. Za rogiem skrywa się około trzech żołnierzy (#1). Najlepiej będzie załatwić ich celnie posłanym granatem. Dojdziesz w końcu do charakterystycznego pomieszczenia z rurami. Obróć się w lewo i zlokalizuj drabinę (#2), po której będziesz oczywiście musiał zejść na dół.

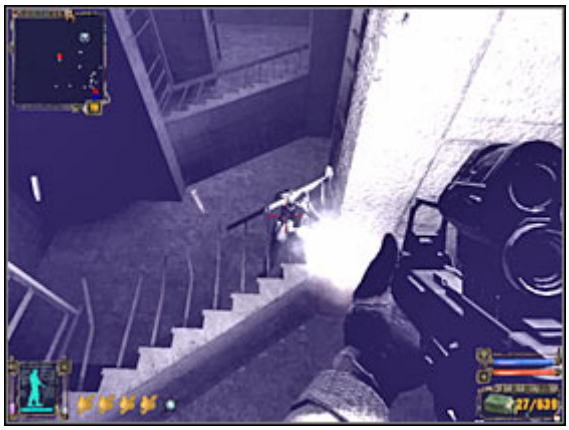
Powinieneś odnaleźć tu dwa cenne obiekty – skrzynię z artefaktami (#1) oraz skrytkę (#2). W środku odnajdziesz między innymi pancerz, który nie radziłbym jednak podnosić, gdyż cechuje się on słabszą odpornością na radioaktywność. Warto natomiast podnieść amunicję. Możesz się już wrócić do rozwidlenia. Zapisz też oczywiście stan gry.

Masz teraz dwa wyjścia. Bezpieczniej byłoby stać w tym samym korytarzu i czekać aż wrogowie odsłonią się. Jeśli wolisz ryzykować, możesz zbliżyć się do przejścia (#1). Pamiętaj jednak o tym, że możesz być atakowany z dwóch różnych stron. Po załatwieniu większości wrogów przeprowadź szturm (lub skorzystaj z granatów) i rozpraw się z resztą (#2). Ponownie zapisz stan gry!



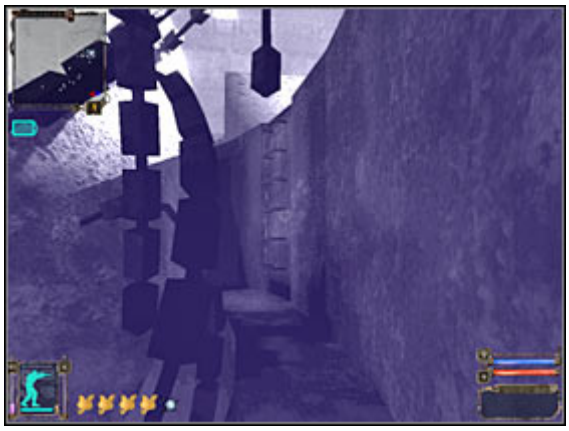
Możesz ruszać dalej. Dotrzesz w końcu do klatki schodowej. Będziesz tu musiał załatwić dwóch wrogów (#1). Nie powinieneś mieć żadnych problemów z zaskoczeniem ich. Jeśli chcesz, możesz badać ich ciała. Będziesz odnajdywał różnorakie karabiny. Dotrzesz w końcu do większego kompleksu pomieszczeń (#2). Zabezpiecz cały teren.

Uwaga! To właśnie tu będziesz musiał podjąć decyzję odnośnie wyboru zakończenia gry. Jeśli planujesz udać się do tajnego laboratorium, przeczytaj opis drugiego questa. Jeśli jednak chcesz zaliczyć to zadanie, możesz czytać dalej.

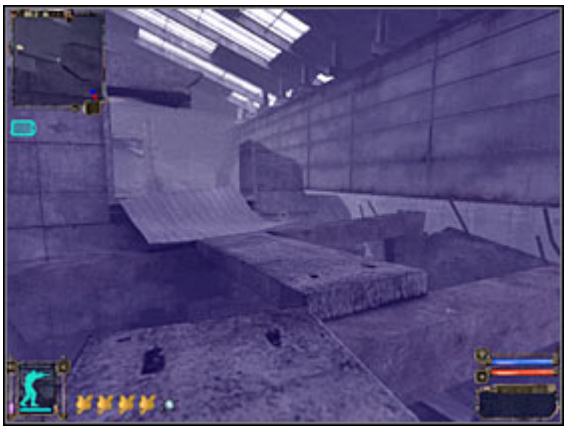


Jeśli miałeś zaznaczony ten quest, powinieneś dotrzeć na miejsce przy pomocy mini-mapy. Odnajdziesz tu wąskie przejście (#1). Dotrzesz w końcu do większego pomieszczenia. Zacznij wspinać się na górę (#2). Nie wpadniesz tu już na żadnych wrogów, tak więc możesz schować broń. Uważaj jedynie na promieniowanie. Warto też zapisywać od czasu do czasu stan gry, gdyż można przez przypadek spaść na dół.

Skorzystaj z pierwszej drabiny. Załącz noktowizor, tak aby móc dojrzeć kolejną, która będzie znajdowała się po lewej stronie (#1). W dalszym ciągu przesuwaj się ku górze. Docelowo będziesz musiał dotrzeć do charakterystycznego teleportera (#2). Zbliż się do niego, a przeniesiony zostaniesz w nowe miejsce.



Zostaniesz teraz teleportowany na jeden z wyższych poziomów tego pomieszczenia. Wskocz na metalową konstrukcję i ruszaj prosto (#1). NIE MOŻESZ spaść na dół. Przeskocz na sąsiednią półkę. Musisz teraz obejść całe to pomieszczenie, sukcesywnie przesuwając się ku górze i wskakując na kolejne platformy (#2). Do celu prowadzi tylko jedna ścieżka.



Teraz będziesz musiał zeskakiwać na dół (#1). Uważaj żeby przy drugim skoku nie spaść z aktualnie okupowanej platformy. Dotrzesz w końcu do monolitu (#2). Podejdź do niego i wciśnij klawisz akcji. Ujrzysz teraz jedno z możliwych zakończeń. Wszystkie zakończenia opisane zostały w dalszej części poradnika.

2. Tajne laboratorium – część 2

Zleceniodawca: quest aktywuje się automatycznie w sektorze Prypeć

Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Prypeć

Co należy wykonać:

a) odnaleźć ukryte przejście

b) użyć dekodera w celu otwarcia drzwi

c) dowiedzieć się co znajduje się po drugiej stronie drzwi

Dokładny opis questu:

Wykonując ten quest będziesz mógł między innymi dotrzeć do najlepszego zakończenia gry, lecz z oczywistych względów nie wypełnisz zadania **Spełniacz Życzeń**. Przebywając w tym samym korytarzu będziesz musiał zlokalizować inne przejście (#1), a następnie skorzystać z drabiny (#2).

Powinieneś w końcu dotrzeć do drzwi, o których mowa jest w założeniach tej misji (#1). Spróbuj je otworzyć. Będziesz niestety musiał zaczekać aż dekoder złamie zabezpieczenie. Potrwa to 30 sekund. W międzyczasie w miejscu startu (okolice drabiny) pojawią się przeciwnicy (#2). Możesz się przed nimi schować lub skorzystać z granatów. Gdy tylko drzwi otworzą się, przeskocz do nowego korytarza i zaczekaj na załadowanie kolejnej planszy. Gdy tylko pojawisz się na nowej mapie, zadanie to zostanie automatycznie zaliczone.

Tajne laboratorium - Questy

Lokacja ta w bezpośredni sposób powiązana jest z questem odszukania tajnego laboratorium. Jeśli więc zaliczałeś quest Spełniacz Życzeń, miejsca tego w ogóle nie będziesz mógł zbadać. Po raz kolejny czekają Cię trudne pojedynki z siłami wroga. Będziesz więc musiał bardzo często zapisywać stan gry. Warto też badać ciała poległych wrogów, zabierając amunicję i lepsze giwery.

1. Tajemnica Monolitu

Zleceniodawca: quest aktywuje się automatycznie wykonaniu zadania **Tajne laboratorium**

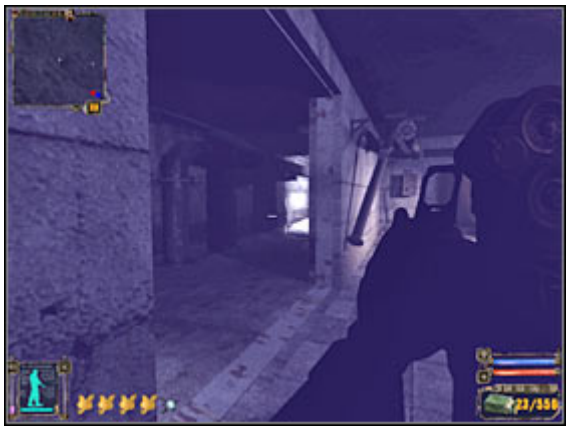
Lokalizacja startowa: sektor o nazwie Tajne laboratorium

Co należy wykonać:

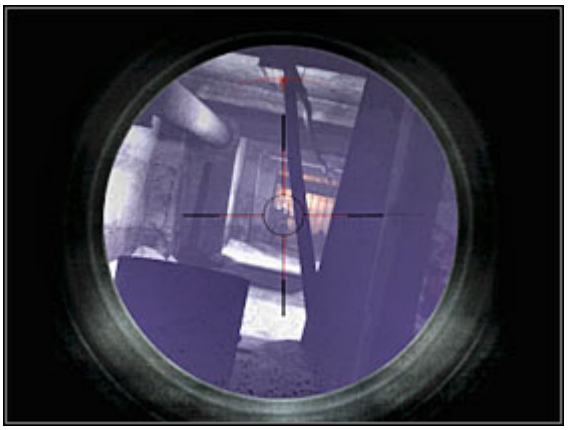
a) rozwiązać tajemnicę monolitu

Dokładny opis questu:

Quest ten będzie ciągnął się przez cały etap, aż do momentu dotarcia do miejsca, w którym będziesz musiał podjąć ostateczną decyzję. Ruszaj przed siebie. Zatrzymaj się dopiero po dotarciu do ukazanego na screenie miejsca (#1). Jest to rozwidlenie, przy czym będziesz mógł być atakowany z trzech różnych stron. Korytarze na wprost i po prawej są jednak okratowane i wrogowie nie będą mogli podejść bliżej. Na początek spróbuj wychylić się i załatwić z dystansu kilku gostków stojących na wprost od Ciebie (#2).



Spróbuj przesunąć się teraz do prawej ściany, tak aby móc zaatakować tych żołnierzy, którzy zaatakują od lewej strony (#1). Mógłbyś tu też skorzystać z granatów. W dalszym ciągu załatwiaj też tych gostków, którzy pojawią się przy kracie na wprost od Twojej pozycji. Na koniec zaopiekuj się kilkoma wrogami stojącymi na końcu prawej odnogi (#2).



Po zabezpieczeniu okolicy spróbuj podbiec do lewego korytarza i schować się w prawym pomieszczeniu (#1). Nie powinieneś tu już wpaść na żadnych wrogów. Wracaj na główny korytarz i ruszaj przed siebie, trzymając się lewej ściany. Na kolejnych wrogów wpadniesz już za kilka chwil (#2).

Musisz bardzo uważać na tych przeciwników, którzy będą skrywali się w bocznych pomieszczeniach (#1). Do każdej z tych kryjówek warto oczywiście zaglądać, tak aby nie dać się zaskoczyć od tyłu. Powinieneś w końcu dotrzeć do dłuższego korytarza. Uważaj na snajpera skrywającego się na wprost od Twojej pozycji (#2). Ruszaj dalej dopiero gdy się z nim uporasz.

Sukcesywnie posuwaj się do przodu, likwidując napotykanych wrogów. Warto też oczywiście badać ciała. Mógłbyś rozejrzeć się za nową bronią. Osobiście polecam FT 200M (#1). Nie powinieneś mieć problemów ze zdobywaniem amunicji do tej giwery. Powinieneś w końcu zbliżyć się do większego pomieszczenia (#2). Zapisz tu stan gry, gdyż w okolicy znajduje się kilku żołnierzy (#2).

Osobiście radziłbym ustawić się w ukazanym na screenie miejscu (#1) i wrzucić do środka parę granatów. Zacznij się teraz ostrożnie wychylać, likwidując celnymi strzałami w głowę tych wrogów, którzy zdecydują się odsłonić (#2). Skrywa się tu pokaźna grupka, tak więc nie wchodź do środka dopóki nie będziesz miał pewności, że się ich pozbyłeś.

Wejdź do środka. Koniecznie zapisz tu stan gry. Zbliż się do prawych drzwi (#1). NIE wchodź jednak do środka, gdyż zostałbyś uwięziony. Zacznij strzelać do widocznych w oddali charakterystycznych obiektów (#2). Nie przejmuj się wstrząsami, ani płomieniami, które zaczną się pojawiać. Po zniszczeniu wszystkich generatorów będziesz mógł wybrać zakończenie, co szerzej opisane zostało w dalszej części poradnika.

Zakończenia – Spełniacz Życzeń

ZAKOŃCZENIE 1 - I want the zone to disappear.

Wymagania: Musisz posiadać bardzo dobrą reputację (co najmniej 1000 punktów), ale niewiele gotówki (poniżej 50000).

Dodatkowe uwagi: Gotówki najprościej będzie pozbyć się kupując niepotrzebne przedmioty u handlarzy, a następnie wyrzucając je z inwentarza. Ze zdobyciem dobrej reputacji nie powinieneś mieć żadnych problemów.

ZAKOŃCZENIE 2 - I want to be rich.

Wymagania: Musisz posiadać dużo pieniędzy, a konkretnie >50000 lokalnej waluty.

Dodatkowe uwagi: Jest to w moim przekonaniu najczęściej spotykane zakończenie. Zgromadzenie wymaganej sumki nie sprawia żadnych problemów.

ZAKOŃCZENIE 3 - I want to rule the world.

Wymagania: Musisz zabić przywódców zarówno Wolności, jak i Powinności. W pierwszym przypadku będzie to oczywiście Lukash (sektor Magazyny wojskowe), w drugim – Generał Voronin (Bar). Zdecydowanie trudniej będzie zlikwidować generała, a to dlatego, iż będziesz musiał wydostać się z okupowanego przez jego ludzi bunkra.

Dodatkowe uwagi: Typowe zakończenie dla tych osób, które pragną grać złą postacią. Wykonanie postawionych założeń może jednak sprawić trochę problemów, szczególnie w przypadku generała.

ZAKOŃCZENIE 4 - Humanity is corrupt, mankind must be controlled.

Wymagania: Musisz posiadać bardzo złą reputację (poniżej -1000 punktów).

Dodatkowe uwagi: O ile założenia są bardzo proste, o tyle z wykonaniem może być już gorzej. Będziesz przede wszystkim musiał likwidować wszystkie przyjaźnie nastawione postaci. W niektórych przypadkach będzie to trudne, szczególnie jeśli w okolicy znajdują się inne osoby.

ZAKOŃCZENIE 5 - I want immortality.

Wymagania: Nie możesz spełnić warunków wymienionych powyżej zakończeń, tak więc:

1) reputacja musi znajdować się w przedziale pomiędzy -1000 a +1000

2) generał Voronin i Lukash muszą przeżyć

3) musisz posiadać niewiele gotówki (poniżej 50000)

Dodatkowe uwagi: Nie muszę chyba mówić, iż zakończenie to ciężko będzie odkryć albowiem na bieżąco będziesz musiał obserwować poczynania głównego bohatera. Najlepiej więc będzie zdecydować się na ten sposób dopiero wtedy, gdy ponownie przystępuje się do gry.

Zakończenia – Świadomość-Z

ZAKOŃCZENIE 6 – Stanie się częścią projektu „Świadomość-Z”.

Wymagania: Po wysłuchaniu całej rozmowy będziesz musiał wybrać pierwszą opcję dialogową, a mianowicie **„Chcę dołączyć do projektu Świadomość-Z”**.

Dodatkowe uwagi: ...nie są one właściwie wymagane, gdyż od razu przystąpisz do obejrzenia filmiku końcowego. Radziłbym więc przed zniszczeniem ostatniego generatora zapisać sobie stan gry, tak aby móc od razu przystąpić do siódmego zakończenia.

ZAKOŃCZENIE 7 (NAJLEPSZE) – Odmowa współpracy z „Świadomością-Z”.

Wymagania: Po wysłuchaniu całej rozmowy będziesz musiał wybrać drugą opcję dialogową, a mianowicie **„Nie zamierzam pomagać w tym oszustwie”**.

Dodatkowe uwagi: Wybranie tej opcji dialogowej umożliwi ci obejrzenie najlepszego zakończenia gry. Zanim jednak do tego dojdzie, czeka Cię stosunkowo długa przeprawa. Po chwili zostaniesz przeniesiony z powrotem do sektora Elektrownia Jądrowa. Twoim zadaniem będzie docieranie do kolejnych teleporterów. Ważniejsze jest jednak to, iż po drodze będziesz musiał walczyć z żołnierzami Monolith. Z racji tego, iż jest to standardowo wykonany etap, przygotowałem szczegółowy opis dotarcia do każdego z teleporterów.

TELEPORTER 1

Na początek coś bardzo prostego. Biegnij przed siebie. Teleporter powinien znajdować się po prawej stronie (#1). Musisz się tam teraz udać.

TELEPORTER 2

Skieruj się do najbliższej drabiny. W oddali powinieneś zauważ kilku wrogów, w tym jednego snajpera (#1). Musisz się ich teraz pozbyć. Wrzuć też granat na wyższy poziom, a następnie skorzystaj z drabiny żeby się tam dostać (#2).

Załatw wrogów z wyższego piętra (#1) i zacznij schodzić po drabinach na dół. Musisz zabezpieczyć cały ten poziom. Najwięcej problemów sprawi ci zapewne odnalezienie kolejnej drabiny, która przedstawiona została na screenie (#2).

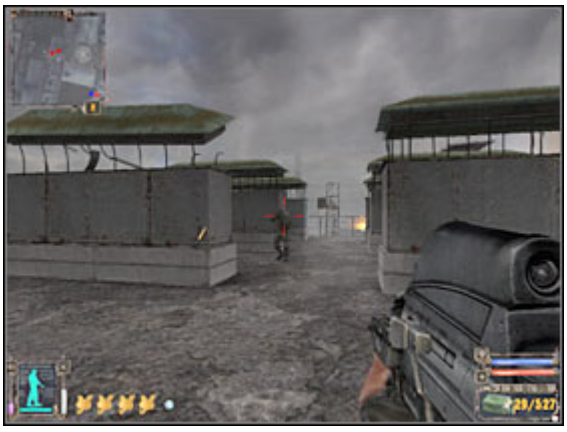
Biegnij prosto. Zabijaj napotykanych wrogów. W pewnym miejscu uaktywni się inny teleporter (#1). Będziesz musiał zlikwidować pojedynczego przeciwnika. Po zbadaniu ciał skieruj się do swojego teleportera (#2).

TELEPORTER 3

Zaczynasz na dachu budynku (#1). Możesz podjąć walkę ze znajdującymi się w okolicy przeciwnikami, bądź też zlikwidować tylko tych, którzy najbardziej ci zagrażają i jak najszybciej udać się do teleportera (#2).

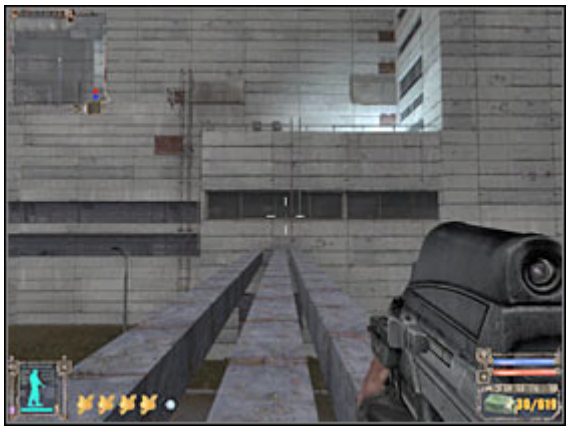
TELEPORTER 4

Skorzystaj ze znajdującej się przed sobą drabiny. Biegnij prosto (#1), ignorując skażony teren. Dotrzesz do kolejnej drabiny. Na górze będziesz musiał rozprawić się z dwoma żołnierzami (#2). Dopiero gdy zginą, skieruj się do okolicznego teleportera.



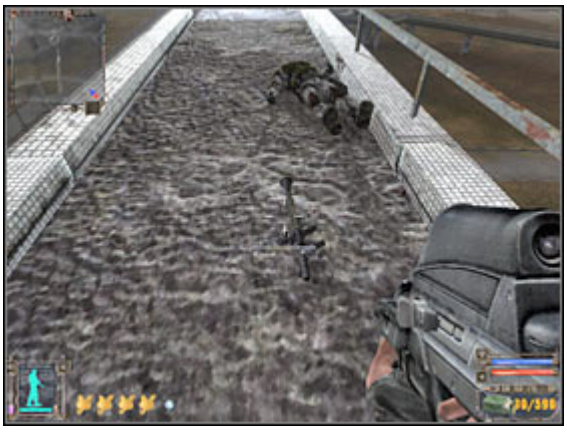
TELEPORTER 5

Ruszaj przed siebie. Będziesz musiał skorzystać ze znajdującej się tu drabiny (#1). Uważaj, gdyż na górze zostaniesz zaatakowany przez mutanta. Zabij go i dopiero teraz skieruj się do teleportera (#2).



TELEPORTER 6

Wpadniesz tu na gostka z rakietnicą (#1), lecz przy odrobinie szczęścia będziesz mógł go zaatakować z zaskoczenia. Samej broni nie musisz podnosić (#2). Skieruj się więc do znajdującego obok teleportera.



TELEPORTER 7

Tym razem będziesz musiał rozprawić się z dwoma mutantami (#1), przy czym będziesz atakowany pojedynczo. Dotarcie do teleportera będzie trochę trudniejsze. Musisz zeskoczyć z budynku (#2). Nie martw się, gdyż nic złego ci się nie stanie.

TELEPORTER 8

Nie musisz tu nic szczególnego robić. Podejdź do znajdującego się na wprost teleportera (#1), a automatycznie zostaniesz przeniesiony do nowej lokacji.

TELEPORTER 9

Ruszaj przed siebie. W pierwszej kolejności będziesz musiał pozbyć się wszystkich okolicznych wrogów. Uważaj na snajpera przyczajonego na lewym budynku (#1). Kolejni przeciwnicy pojawią się po prawej stronie (#2). Musisz zabezpieczyć cały ten teren.

Przedostanie się do kolejnego teleportera będzie od Ciebie wymagało trochę akrobacji. Wróć się na dwie duże rury (#1). Po prawej stronie powinieneś zauważyć metalowe półki. Musisz do jednej z nich doskoczyć (#2). Nie możesz się tu pomylić, tak więc dobrze byłoby zapisać stan gry.

Przeskakuj na kolejne półki, a następnie na większą platformę (#1). Z tego miejsca będziesz mógł doskoczyć do kolejnych dużych rurek. Ruszaj przed siebie. Dotrzesz w końcu do miejsca, w którym znajduje się teleport (#2).

TELEPORTER 10

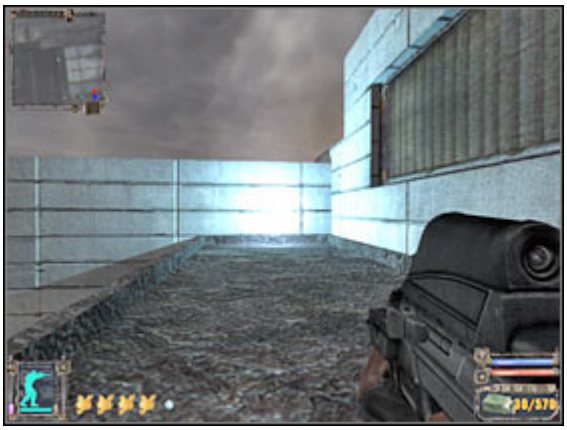
Praktycznie od razu po wyjściu z teleportu będziesz musiał rozprawić się z dwoma żołnierzami (#1). Postaraj się celować w ich głowy, choć nie możesz też stać zbyt długo w jednym miejscu. Teraz musisz jedynie dotrzeć do miejsca, w którym znajduje się teleport.

TELEPORTER 11

Kolejny prosty fragment. Musisz jedynie dotrzeć do znajdującego się kawałek dalej teleportera (#1).

TELEPORTER 12

Zaatakuj z zaskoczenia znajdującego się w tej okolicy żołnierza (#1). Musisz jednak uważać, gdyż wpadniesz tu na dwóch jego kolegów. Nie daj się zaskoczyć, umiejętnie likwidując przeciwników. Możesz skierować się do teleportera (#2).

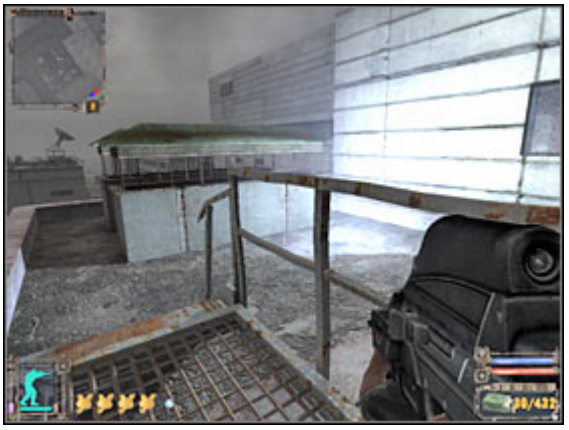


TELEPORTER 13

Zostaniesz przeniesiony w sam środek obozu wroga (#1). Możesz oczywiście próbować likwidować wszystkich żołnierzy, ale lepiej będzie możliwie jak najszybciej przedostać się do kolejnego teleportera (#2). W ramach ciekawostki dodam, że na sekundkę przeniesiesz się też do miejsca, w którym rozpoczynałeś zabawę. :-)

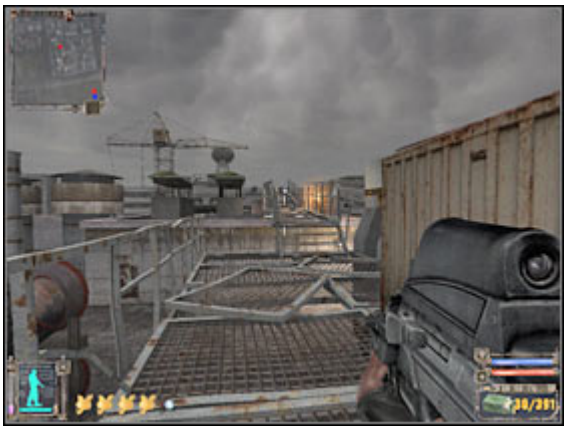
TELEPORTER 14

Powoli zbliżasz się do końca, a to oznacza, że będziesz napotykał większe grupy przeciwników. Pierwsi wrogowie powinni pojawić się na wprost lub po lewej. Uważaj na gostków pilnujących wyżej położone balkoniki (#1). To właśnie na górę musisz się przedostać, gdyż w taki sposób odnajdziesz nowy teleporter (#2). Często zapisuj stan gry!!



TELEPORTER 15

Przed Tobą wielki finał. Przede wszystkim, uważaj na tych żołnierzy, którzy będą teleportowali się w to miejsce (#1). Pozostałych wrogów likwiduj z większej odległości. Docelowo radziłbym przedostać się w okolice balkoników, z których łatwiej będzie zabijać kolejnych wrogów (#2).



Stopniowo przesuwaj się do swojego celu, który przedstawiony został na poniższym screenie (#1). Jeśli masz wystarczająco dużo energii, możesz spróbować podbiec do teleportera (#2). W przeciwnym wypadku musiałbyś najpierw oczyścić okolicę.

Gratulacje! Właśnie odblokowałeś najlepsze zakończenie gry!

Questy

Zestawienie wszystkich głównych questów

Zgodnie z wcześniejszą obietnicą, odnajdziesz tu alfabetyczne zestawienie wszystkich głównych zadań, których wykonania będzie się można podjąć w trakcie gry. Zawarte poniżej informacje powinny szczególnie zainteresować tych graczy, którzy pragną szybko odnaleźć rozwiązanie do aktualnie wykonywanych questów. Zadania opisane zostały zgodnie z następującym schematem:

NAZWA QUESTU (zgodna z opisem z gry)

Lokalizacja startowa: *nazwa sektora, w którym quest rozpoczyna się (niezależnie od tego czy jest to NPC czy zadanie aktywuje się w sposób automatyczny)*

Co należy wykonać:

a) objaśnienie danego podpunktu (nazwa strefy, do której dany podpunkt bezpośrednio odnosi się)

Korzystając z okazji pragnąłbym zauważyć, iż wiele questów wykonywanych jest w kilku różnych strefach. W takich przypadkach opisów należy szukać w tych właśnie miejscach. Będą się bowiem odnosiły do czynności, które można wykonać tylko w aktualnie eksplorowanej strefie. Myślę jednak, że nie powinno być z tym żadnych problemów. Przejdźmy więc do listy wszystkich zadań...

D

>>Dokonaj pomiarów radiacji

Lokalizacja startowa: Jantar

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z profesorem Krugłowem (Jantar)

b) eskortować Krugłowa do miejsc, w których wykona pomiary (Jantar)

c) powrócić z wynikami do Sakharova (Jantar)

>>Dotrzyj do elektrowni

Lokalizacja startowa: Prypeć

Co należy wykonać:

a) spotkać się z innymi Stalkerami (Prypeć)

b) podążać za innymi żołnierzami (Prypeć)

c) odszukać ścieżkę prowadzącą do sektora Elektrownia Jądrowa (Prypeć)

d) odnaleźć wejście prowadzące do sarkofagu (Elektrownia Jądrowa)

>>Drzwi na poziom drugi

Lokalizacja startowa: X18

Co należy wykonać:

a) odnaleźć kod potrzebny do otwarcia drzwi (X18)

b) skorzystać z kodu, tak aby móc przedostać się do dalszej części laboratorium (X18)

I

>>Idź na nasyp kolejowy

Lokalizacja startowa: Kordon

Co należy wykonać:

a) odnaleźć w wyznaczonym miejscu czeladnika (Kordon)

b) przedostać się na drugą stronę nasypu kolejowego (Kordon)

O

>>Odeprzyj atak bandytów

Lokalizacja startowa: Wysypisko

Co należy wykonać:

a) odeprzeć zmasowany atak bandytów (Wysypisko)

b) po udanej akcji porozmawiać z Biesem (Wysypisko)

>>Odszukaj Ducha

Lokalizacja startowa: Instytut Agroprom – Kanały

Co należy wykonać:

a) dowiedzieć co stało się z Duchem (Jantar)

>>Odszukaj wejście do laboratorium X16

Lokalizacja startowa: Jantar

Co należy wykonać:

a) odszukać i zbadać ciało Wasiliewa (Jantar)

b) udać się do wejścia prowadzącego do laboratorium X16 (Jantar)

P

>>Pogadaj z Lisem o Strieloku

Lokalizacja startowa: Kordon

Co należy wykonać:

a) uratować umierającego Lisa (Kordon)

b) wypytać Lisa na temat Strieloka (Kordon)

>>Pomóż Stalkerom

Lokalizacja startowa: Instytut Agroprom

Co należy wykonać:

a) pomóc Stalkerom w pokonaniu bandytów znajdujących się niedaleko wejścia do fabryki (Instytut Agroprom)

>>Pomóż zniszczyć oddział uderzeniowy Monolitu

Lokalizacja startowa: Magazyny wojskowe

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z dowódcą posterunku Wolności (Magazyny wojskowe)

b) odeprzeć atak oddziałów Monolith (Magazyny wojskowe)

c) po wykonanej akcji ponownie porozmawiać z dowódcą (Magazyny wojskowe)

S

>>Schowek w Prypeci

Lokalizacja startowa: Instytut Agroprom

Co należy wykonać:

a) przedostać się do hotelu znajdującego w dzielnicy Prypeć (Prypeć)

b) odszukać pomieszczenie z tajną skrytką (Prypeć)

c) zapoznać się z zawartością skrytki (Prypeć)

>>Spełniacz Życzeń

Lokalizacja startowa: Czerwony Las – Bunkier

Co należy wykonać:

a) przedostać się do sarkofagu (Sarkofag)

b) odszukać monolit (Sarkofag)

>>Spotkaj się z Doktorem

Lokalizacja startowa: Kordon

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z doktorem, znajdującym się w kryjówce Strieloka (Instytut Agroprom – Kanały)

>>Spotkaj się z Krugłowem

Lokalizacja startowa: Dzicz

Co należy wykonać:

a) przedostać się do miejsca katastrofy, likwidując napotykanych przeciwników (Dzicz)

b) odnaleźć profesora Krugłowa i porozmawiać z nim (Dzicz)

>>Spotkaj się z przewodnikiem

Lokalizacja startowa: X16

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z przewodnikiem, przebywającym w strefie Kordon (Kordon)

>>Spotkaj się z Sieryjem

Lokalizacja startowa: Kordon

Co należy wykonać:

a) dowiedzieć się czegoś więcej na temat Strieloka od Sieryja (Wysypisko)

T

>>Tajemnica Monolitu

Lokalizacja startowa: Tajne laboratorium

Co należy wykonać:

a) rozwiązać tajemnicę monolitu (Tajne laboratorium)

>>Tajne laboratorium

Lokalizacja startowa: Prypeć

Co należy wykonać:

a) odnaleźć ukryte przejście (Sarkofag)

b) użyć dekodera w celu otwarcia drzwi (Sarkofag)

c) dowiedzieć się co znajduje się po drugiej stronie drzwi (Tajne laboratorium)

U

>>Uratuj członka "Powinności"

Lokalizacja startowa: Dolina Mroku

Co należy wykonać:

a) udać się z Nabojem do miejsca, w którym przeprowadzona zostanie zasadzka (Dolina Mroku)

b) zabić bandytów i uratować członka organizacji Powinność (Dolina Mroku)

>>Uratuj Kreta

Lokalizacja startowa: Instytut Agroprom

Co należy wykonać:

a) zabić okolicznych żołnierzy (Instytut Agroprom)

b) uratować skrywającego się w budynku Kreta (Instytut Agroprom)

>>Uwolnij członka "Powinności"

Lokalizacja startowa: Dolina Mroku

Co należy wykonać:

a) przedostań się do więzienia i uratuj kolejnego członka organizacji Powinność (Dolina Mroku)

W

>>Wejdź do centrum sterowania

Lokalizacja startowa: X18

Co należy wykonać:

a) odnaleźć kod potrzebny do otwarcia drugich drzwi (X18)

b) skorzystać z kodu, tak aby móc przedostać się do dalszej części laboratorium (X18)

>>Weź dokumenty

Lokalizacja startowa: X16

Co należy wykonać:

a) przedostać się do laboratorium X16 (X16)

b) odszukać ciało Ducha i zabrać dokumenty (X16)

>>Wydostań się z Doliny Mroku

Lokalizacja startowa: Dolina Mroku

Co należy wykonać:

a) uciec z planszy Dolina Mroku (Dolina Mroku)

>>Wydostań się z laboratorium

Lokalizacja startowa: X16

Co należy wykonać:

a) uciec z laboratorium, wykorzystując do tego celu sekretny tunel (Jantar)

b) porozmawiać raz jeszcze z Sakharovem (Jantar)

>>Wyłącz emisję psioniczną

Lokalizacja startowa: X16

Co należy wykonać:

a) wyłączyć pierwszy moduł (X16)

b) wyłączyć drugi moduł (X16)

c) wyłączyć trzeci moduł (X16)

d) wyłączyć cały mechanizm, tak aby móc przystąpić do dowolnej eksploracji laboratorium (X16)

>>Wyłącz Mózgozwęglacz

Lokalizacja startowa: Bar

Co należy wykonać:

a) przedostać się w okolice anteny (Czerwony Las)

b) odnaleźć wejście prowadzące do bunkra (Czerwony Las)

c) wyłączyć urządzenie (Czerwony Las – Bunkier)

Z

>>Zabij Lukasha

Lokalizacja startowa: Magazyny wojskowe

Co należy wykonać:

a) pozbyć się trzech snajperów (Magazyny wojskowe)

b) zabić Lukasha (Magazyny wojskowe)

c) powrócić do obozowiska Powinności w celu odebrania nagrody (Magazyny wojskowe)

>>Zabij snajpera na wieży

Lokalizacja startowa: Magazyny wojskowe

Co należy wykonać:

a) zabić snajpera (Magazyny wojskowe)

b) powrócić do Czachy (Magazyny wojskowe)

>>Zabij Strieloka

Lokalizacja startowa: Kordon

Co należy wykonać:

a) odszukać Strieloka (X)

b) zabić Strieloka (X)

Uwaga! Jest to jedyne zadanie, którego właściwie nie będziesz mógł wykonać. Jest to bezpośrednio powiązane z kluczowymi fragmentami fabuły, tak więc proponowałbym zapoznać się z opisem zadania **Spotkaj się z doktorem** jeśli chcesz dowiedzieć się nieco więcej.

>>Zajmij się "kablem"

Lokalizacja startowa: Magazyny wojskowe

Co należy wykonać:

a) przedostać się w okolice farmy (Magazyny wojskowe)

b) zaczekać aż kapuś skontaktuje się ze swoim agentem (Magazyny wojskowe)

c) zabić donosiciela (Magazyny wojskowe)

d) zabić agenta (Magazyny wojskowe)

e) powrócić do Lukasha i złożyć mu raport z akcji (Magazyny wojskowe)

>>Zaprowadź Krugłowa nad Jantar

Lokalizacja startowa: Dzicz

Co należy wykonać:

a) zaprowadzić Krugłowa do wyjścia z tej strefy (Dzicz)

b) porozmawiać z profesorem (Dzicz)

>>Zareaguj na wołanie o pomoc

Lokalizacja startowa: Wysypisko

Co należy wykonać:

a) zaoferować pomoc rozmawiając z Biesem (Wysypisko)

>>Zdobądź informacje o Strieloku

Lokalizacja startowa: Wysypisko

Co należy wykonać:

a) spotkać się z grupą Kreta (Instytut Agroprom)

b) wydobyć informacje na temat Strieloka od samego Kreta (Instytut Agroprom)

>>Zdobądź informacje od zwiadowcy

Lokalizacja startowa: Kordon

Co należy wykonać:

a) porozmawiać z Wilkiem (Kordon)

b) spotkać się z ludźmi Wilka (Kordon)

c) zabić bandytów skrywających się w obozowisku (Kordon)

d) odzyskać dysk od Żwawego (Kordon)

e) wrócić się z dyskiem do Sidorowicza (Kordon)

>>Znajdź dokumenty w LabX18

Lokalizacja startowa: X18

Co należy wykonać:

a) odszukać dokumenty (X18)

b) dostarczyć dokumentu Barmanowi, znajdującemu się w strefie o nazwie Bar (Bar)

>>Znajdź dokumenty wojskowe

Lokalizacja startowa: Kordon

Co należy wykonać:

a) wykraść dokumenty (Instytut Agroprom)

b) dostarczyć dokumentu barmanowi (Bar)

>>Znajdź dokumenty z LabX16

Lokalizacja startowa: Bar

Co należy wykonać:

a) odszukać dokumenty w laboratorium X16 (X16)

b) dostarczyć dokumentu Barmanowi (Bar)

>>Znajdź schowek grupy Strieloka

Lokalizacja startowa: Instytut Agroprom

Co należy wykonać:

a) odszukać skrytkę Strieloka (Instytut Agroprom - Kanały)

b) zapoznać się z zawartością skrytki (Instytut Agroprom - Kanały)

c) zlokalizować wyjście z kanałów (Instytut Agroprom – Kanały)

>>Znajdź wejście do LabX18

Lokalizacja startowa: Bar

Co należy wykonać:

a) przedostać się na teren bazy (Dolina Mroku)

b) zdobyć klucz do laboratorium, który jest w posiadaniu Dzika (Dolina Mroku)

c) wydostać się z bazy bandytów (Dolina Mroku)

d) odnaleźć wejście prowadzące do laboratorium (Dolina Mroku)

>>Zniszcz jednostkę "Powinności"

Lokalizacja startowa: Magazyny wojskowe

Co należy wykonać:

a) zgłosić się do Maxa (Magazyny wojskowe)

b) zabić wszystkie osoby znajdujące się w obozowisku Powinności (Magazyny wojskowe)

c) powrócić do Lukasha (Magazyny wojskowe)

Porady

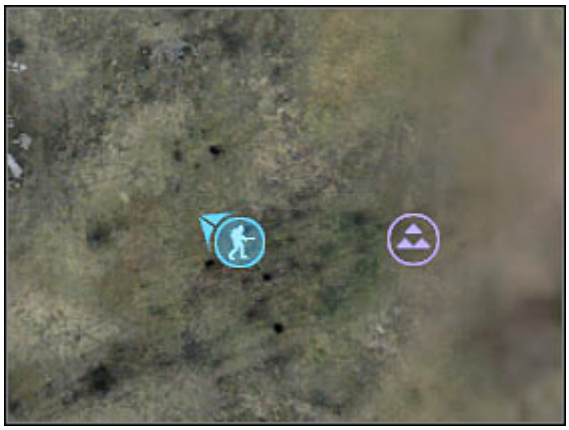
Przeżycie w niekorzystnym środowisku – podstawy

„S.T.A.L.K.E.R.” jest bardzo wymagającym tytułem, nawet na niższych poziomach trudności. Sądzę więc, że warto będzie przypomnieć zarówno o stosunkowo zrozumiałych kwestiach, jak i bardziej złożonych sprawach, które w wielu innych strzelankach FPP są zazwyczaj pomijane lub bardzo upraszczane. Przede wszystkim, musisz zdawać sobie sprawę z tego, że sterowana przez Ciebie postać nie jest nieśmiertelna. Co więcej, nie jest ona w stanie przyjąć na siebie zbyt wiele pocisków, czy obrażeń wynikających z walki wręcz. Będzie to szczególnie widoczne w początkowej fazie zabawy, gdy będziesz dysponował stosunkowo słabymi pancerzami, a także nie będziesz mógł używać lepszych artefaktów, potrafiących na przykład przyczynić się do wydłużenia paska zdrowia. W rezultacie każdy krok będziesz musiał przemyśleć. Niezwykle istotna będzie też obserwacja otoczenia. Tyczy się to zarówno mniejszych, jak i większych dystansów. W tym pierwszym przypadku będziesz przede wszystkim musiał uważać na anomalie oraz skażone strefy, do których nie warto się oczywiście zbliżać. W drugim przypadku będą to głównie bardziej oddaleni przeciwnicy. Radziłbym korzystać z lornetki lub lunety (w dalszej części zabawy), tak aby odpowiednio wcześniej ich dostrzec. Pamiętaj też, że nie musisz zabijać wszystkich wrogów znajdujących się na planszy. Do niektórych zgrupowań wrogich jednostek nie warto się zbliżać, szczególnie jeśli na takiej operacji nic konkretnego nie zyskałbyś.

Większe zgrupowania wrogich jednostek najlepiej będzie omijać. Wrogów atakuj tylko wtedy, gdy planujesz coś na takiej operacji zyskać lub gdy jest to konieczne do przedostania się do dalszej części planszy.

Jeśli już zdecydujesz się przystąpić do pojedynku, nie zapomnij o możliwości badania ciał poległych przeciwników. Jest to bardzo wskazane, gdyż w taki właśnie sposób możesz bez większych problemów dozbroić się. Pamiętaj jednak o tym, iż broni w inwentarzu nie odnajdziesz. Upadają one bowiem niedaleko zabitej postaci. Przy ciele odnajdziesz zazwyczaj amunicję, dodatkowe bronie (głównie pistolety), apteczki, a niekiedy również żywność, artefakty czy środki przyczyniające się do zneutralizowania efektów promieniowania. Ponadto w niektórych przypadkach będziesz informowany o odkryciu kryjówki zabitego Stalkera. Obiekty te będą pojawiały się w formie fioletowych ikonek (#1). Po dotarciu do takiego miejsca skrytkę będziesz oczywiście musiał

odnaleźć (#2). Miejsca te zdecydowanie warto jest wyszukiwać. Można tu już bowiem odnaleźć cenniejsze przedmioty – artefakty, granaty, a nawet pełnoprawne giwery. Musisz jednak pamiętać o tym, iż do większości kryjówek niełatwo jest dotrzeć. Najczęściej spotykane problemy to: niekorzystna lokalizacja (np. dach budynku albo podziemia), skażenie okolicznych terenów, występowanie anomalii oraz zmutowanych stworów. Warto też dodać, iż raz oczyszczone kryjówki będą mogły ponownie napełniać się. Stanie się tak gdy załatwisz kolejnych Stalkerów w tej samej okolicy.



Oprócz zaznaczonych kryjówek warto też oczywiście rozglądać się za innymi sekretami. Radziłbym więc w miarę możliwości dokładnie penetrować wszystkie budynki, ze szczególnym uwzględnieniem dachów i innych stref, do których nie jest łatwo się dostać. W taki sposób możesz pozyskać bardzo cenne obiekty. Zbierane w inwentarzu przedmioty sporo zazwyczaj ważą i musisz o tym niestety pamiętać. W celu podejrzenia aktualnej wagi posiadanych obiektów należy otworzyć okno inwentarza i zwrócić uwagę na lewe wartości (screen). Generalnie nie powinieneś doprowadzać do sytuacji, w których przekroczony zostanie limit udźwigu, tj. 50 kilogramów. Utrudniłoby to bowiem eksplorację okolicy. Musisz bowiem wiedzieć o istnieniu paska wytrzymałości, który będzie się stopniowo wyczerpywał, szczególnie jeśli często będziesz korzystał z opcji biegu. Posiadanych przedmiotów można pozbyć się na wiele różnych sposobów. Nie polecałbym oczywiście wyrzucać ich z inwentarza. Najlepiej będzie udać się do jednego z handlarzy. Niestety, niekiedy oznacza to konieczność wrócenia się do wcześniejszej strefy, ale jeśli masz przy sobie wyjątkowo cenne przedmioty (np. artefakty), to na taką operację warto się zdecydować. U handlarzy będziesz też mógł kupować nowe przedmioty, aczkolwiek niewiele obiektów tak na dobrą sprawę może się przydać. Większość potrzebnych rzeczy odnajdziesz przy ciałach poległych wrogów. Jedyny wyjątek stanowią niektóre pancerze oraz amunicja, z dostępnością której w niektórych przypadkach mógłbyś mieć trochę problemów.

Niezwykle ważne jest to żeby nie obciążać zbytnio głównej postaci. Utrudniłoby to bowiem pokonywanie dłuższych dystansów czy uciekanie z niebezpiecznych miejsc.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o kilku dość oczywistych sprawach. Z racji bardzo wysokiego poziomu trudności zabawy radziłbym często zapisywać stan gry. Ponadto nie powinny to być wyłącznie quicksave'y, gdyż możesz przez przypadek zapisać grę w miejscu, w którym nie będziesz bezpieczny. Ponadto save'y te mogą z powodu występujących w grze błędów ulec uszkodzeniu. Warto więc tworzyć oddzielne zapisy, najlepiej za każdym razem gdy wkracza się na niezbadany wcześniej sektor planszy lub po wygraniu szczególnie trudnej walki. W grze mamy do czynienia z pełnym cyklem całodobowym. Generalnie nie ma to dużego wpływu na przebieg rozgrywki, aczkolwiek większość misji ofensywnych łatwiej wykonuje się w nocy. Można bowiem w prostszy sposób zaskoczyć wrogów, bądź też w miarę bezpiecznie ich ominąć. Na koniec warto jeszcze przypomnieć o możliwości korzystania z podręcznego PDA. Odnajdziesz tu przede wszystkim szczegółowe mapy, podobne do tych z pierwszego rozdziału poradnika. PDA zawiera też między innymi listę questów, aktualne statystyki czy podręczną encyklopedię, do której warto byłoby od czasu do czasu zaglądać.

Tradycyjni przeciwnicy – taktyka walki

Jednym z głównych „winowajców" zawyżonego poziomu trudności rozgrywki jest ponadprzeciętna sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników. Musisz o tym niestety pamiętać i to już praktycznie od samego początku zabawy. Przede wszystkim, nie radziłbym atakować większych grup przeciwników, tj. składających się z co najmniej 3-4 osób. Jedyny wyjątek stanowią sytuacje gdy dysponujesz naprawdę ogromną przewagą technologiczną, zarówno w kwestii posiadanego pancerza, jak i broni. Dzieje się tak na przykład wtedy, gdy powracasz do badanych kilka godzin wcześniej stref (np. Kordon czy Wysypisko). Kolejna ważna kwestia to umiejętność organizowania ataków z zaskoczenia. Pozwoli ci to wygrać niejedną walkę. Atakowanie z zaskoczenia jest szczególnie wskazane w nocy. Przeciwnicy dysponują wtedy bowiem bardzo ograniczonym polem widzenia. Atakując wrogów należy celować w ich głowy. Jeżeli jest to większy dystans, powinieneś oczywiście wybrać tryb oddawania pojedynczych strzałów, tak aby zmniejszyć rozrzut. Walcząc na mniejszych dystansach warto już stosować tryb automatyczny, celując w korpus, tak aby starcie trwało możliwie jak najkrócej. Jeśli chodzi o podział przeciwników, najłatwiej załatwia się Stalkerów oraz żołnierzy uzbrojonych w zwykłe karabiny lub shotguny. Zdecydowanie gorzej jest ze snajperami (screen). W tym przypadku istotną rolę odgrywają takie czynniki jak wysoka celność, dobra broń z lunetą, czy wreszcie dysponowanie zasłonami terenowymi, za którymi chociaż częściowo można się schować. Na koniec wypadałoby jeszcze wspomnieć o bardzo przydatnych granatach, szczególnie w zamkniętych pomieszczeniach. Dobrze posłany granat pozwoli ci wyeliminować lub ogłuszyć chwilowo stojących np. za rogiem wrogów. W końcowej fazie zabawy będziesz też miał do czynienia z wyśmienicie uzbrojonymi żołnierzami. W tym przypadku będziesz musiał powrócić do taktyki celowania w głowę, nawet na mniejszych dystansach.

Niektórych snajperów niestety bardzo ciężko będzie dojrzeć. Nie możesz ich natomiast ignorować, gdyż mógłbyś w ten sposób przypadkowo zginąć.

Potwory – rodzaje, sposoby likwidacji

Starcia z udziałem zmutowanych stworów przytrafiają się zdecydowanie rzadziej, niemniej jednak wypadałoby trochę więcej na ten temat powiedzieć. Uznałem, iż najlepiej będzie jeśli skupię się jedynie na tych potworach, na które można wpaść stosunkowo często. Nie będę więc szczegółowo opisywał starć z niewidzialnymi mutantami czy też istotami obdarzonymi mocami psi, gdyż to zostało szerzej przedstawione w pierwszym rozdziale poradnika. W trakcie całej zabawy zabijesz jedynie kilka takich potworów.

Zdecydowanie najczęściej będziesz miał do czynienia ze zmutowaną zwierzyną oraz innymi mniejszymi istotami. W początkowej fazie zabawy będą to między innymi psy. Zwierząt tych można się stosunkowo łatwo pozbyć. Wystarczy jeden celny strzał w okolice łba. Co więcej, niekiedy będzie tak, iż sam odgłos wystrzału z broni wystraszy dane zwierzę. Odrobinę więcej problemików będziesz miał z dzikami, gdyż te zwierzątka nie będą już chciały odpuścić. Ponadto będziesz musiał dokładnie wycelować, gdyż w przeciwnym wypadku dopiero kilka strzałów powaliłoby zwierzę. Najgorzej przedstawia się kwestia zmutowanych wilków i silniejszych psów. Po raz pierwszy będziesz miał z nimi do czynienia po dotarciu do strefy Bar. W tym przypadku proponowałbym atak z większej odległości lub... ucieczkę. Prędzej czy później zwierzę przestanie Cię ścigać. Nie radziłbym też pomijać tych walk, gdyż kilka ugryzień zmutowanego wilka wystarczy do zabicia głównej postaci, nawet w przypadku posiadania mocnego pancerza.

Uważaj na agresywniejsze gatunki zwierząt. Najlepiej jest je omijać. W przeciwnym wypadku celuj w łeb, nie dając się ugryźć.

Na zmutowanych ludzi po raz pierwszy wpadniesz eksplorując jedno z podziemnych laboratoriów. Walki te będą już zdecydowanie trudniejsze. Jeśli miałeś do czynienia z grą „Far Cry", niektóre zachowania tych potworów powinny ci być doskonale znane. Istoty te wykonują przede wszystkim potężne skoki, w wyniku czego w ułamku sekundy mogą znaleźć się obok Ciebie. Sytuacji takich musisz za wszelką cenę unikać, gdyż bardzo szybko zaczniesz tracić zdrowie. Na wyższych poziomach trudności właściwie jeden pomyślny atak takiego potwora równoznaczny jest z zakończeniem gry. Istoty te występują w największych ilościach w sektorze Jantar. Niestety, praktycznie nie będziesz im mógł uciec, gdyż nie poddają się tak szybko jak zmutowane zwierzęta. Radziłbym więc omijać je z większej odległości lub celować w okolice głowy, wykorzystując do tego celu lunetę. Przy odrobinie szczęścia pojedynczy strzał załatwi sprawę. Unikaj starć z wieloma istotami naraz. Ponadto walcząc w zamkniętych pomieszczeniach warto korzystać z shotguna. Miej jednak na uwadze to, iż pojedynczy strzał w okolice korpusu nie wystarczy do zabicia potwora.

Zmutowani ludzie są śmiertelnie niebezpieczni. Likwiduj ich z większej odległości lub przy użyciu shotguna.

Na koniec jeszcze kilka słów o pojawiających się w dalszych poziomach zombiakach. Na stwory te po raz pierwszy wpadniesz podczas eksploracji Dziczy. Dużo jest ich też w sektorach Jantar, X16 i Czerwony Las. Generalnie nie masz się tu czego obawiać, choć nie powinieneś się też zachowywać zbyt... swobodnie. ;-) Zombiaki stanowią właściwie głupszą odmianę zwykłych żołnierzy. Nie musisz się więc obawiać tego, iż zostaniesz okrążony czy zaatakowany od flanki. Potwory te potrafią jednak korzystać z posiadanych broni, tak więc najlepiej będzie likwidować je z dystansu. Należy oczywiście celować w okolice głowy. Nie próbuj strzelać w korpus, gdyż musiałbyś poświęcić trochę więcej kulek niż w przypadku standardowych żołnierzy.

Zombiaki są wolne i głupie, ale nie powinieneś się do nich zbliżać, gdyż będą uzbrojone.

Anomalie – rodzaje, rozpoznawanie

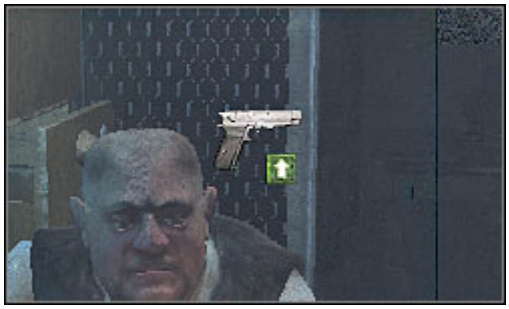
Anomalie w opisywanej grze są właściwie czymś poprzednim. Praktycznie na każdej mapie będziesz się musiał z tymi utrudnieniami zmagać, przy czym w miarę rozwoju zabawy anomalii zacznie przybywać. Będą też one ukryte w mniej oczywistych miejscach i jednocześnie bardziej niebezpieczne. W początkowej fazie gry będziesz miał w głównej mierze do czynienia z anomaliami, które będą mogły Cię poważnie zranić ale niekoniecznie zabić. Tak jest chociażby w przypadku wyładowań, których spore skupisko znajduje się w strefie Kordon. Korzystając z okazji warto powiedzieć o bardzo istotnej kwestii, a mianowicie wykrywaniu anomalii. W większości przypadków jest to dość proste, choć będziesz się musiał dokładnie rozglądać. Powinieneś zaobserwować falujące powietrze. Możesz się też sugerować wzmagającym wiatrem, co jest szczególnie częste przy napotykaniu wirów. Istnieje także metoda ręcznego wykrywania anomalii. W tym celu musiałbyś korzystać z ładunków skrywających się pod klawiszem **6**. Jest to jednak nieopłacalne, gdyż właściwie musiałbyś na bieżąco badać całą okolicę. Zdecydowanie najniebezpieczniejsze anomalie to wiry i trąby powietrzne. Spore skupisko tego typu utrudnień znajduje się w zachodniej części strefy Wysypiska (screen). W dalszych strefach również będziesz na te anomalie wpadał, głównie w tych miejscach, które skrywają jakieś sekrety (np. wąskie, nieoświetlone tunele). Wiry są zabójcze dla głównej postaci, ale tylko jeśli dasz się im złapać. Istnieje możliwość wydostania się z pułapki, choć nie zawsze jest to możliwe. Musisz mianowicie do skutku aktywować opcję biegu. Dwie ostatniej z częściej występujących anomalii związane są z ogniem i kwasem. Zdecydowanie trudniej jest unikać pułapek ogniowych, których duże skupisko znajduje się m.in. w tunelu prowadzącym do strefy Jantar. Musisz korzystać po prostu z opcji biegu. Anomalie kwasowe są za to banalnie proste do uniknięcia, gdyż są to widoczne ślady na ziemi, które łatwo można obejść.

Pułapki ogniowe są trudne do ominięcia, ale niekoniecznie śmiertelnie zabójcze.

Podstawowe wyposażenie – zestawienie najciekawszych obiektów

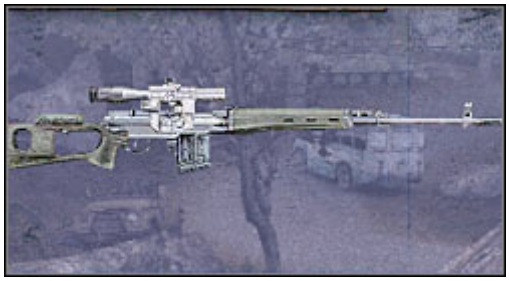
Zarówno w tym dziale poradnika, jak i kolejnym podpunkcie postanowiłem przedstawić wszystkie najciekawsze i najczęściej odnajdywane przedmioty. Doszedłem do wniosku, iż o rzadziej spotykanych giwerach nie ma się co rozpisywać, gdyż nie będzie się z nich właściwie korzystało, a nawet jeśli się je odnajdzie, to pojawią się prawdopodobnie poważne problemy z amunicją. Skupiam się więc na tych giwerach oraz pancerzach, za którymi nie trzeba się będzie dokładnie rozglądać. Lokalizacje tych przedmiotów bardzo często podawane są w pierwszym rozdziale poradnika. Tyczy się to zawsze sytuacje gdy dany obiekt odnajduje się po raz pierwszy. Z powtórnym zdobyciem tej samej giwery nie ma już bowiem problemów. Korzystając z okazji warto też wspomnieć o pasku wytrzymałości giwer. W miarę używania danej broni będzie się on oczywiście obniżał. Całkowitego zniszczenia pukawki nie musisz się właściwie obawiać, choć w miarę obniżania się tego współczynnika broń coraz częściej będzie się zacinała. Siłą rzeczy będziesz się więc musiał rozejrzeć za czymś nowym. Podobny problem nie dotyczy na szczęście pancerzy. Tu przypomnę jedynie o konieczności posiadania jakichś funduszy na koncie, gdyż niektóre lepsze pancerze będzie można zakupić wyłącznie u kupców (np. w sektorze Jantar).

NAJCZĘŚCIEJ ODNAJDYWANE BRONIE

	PMm (280 RU) Najbardziej prymitywny pistolet, z którym będziesz musiał niestety rozpocząć grę. Broń ta nadaje się właściwie wyłącznie do likwidowania zwierząt oraz pojedynczych, słabo uzbrojonych bandytów. Musisz się bowiem liczyć z niewielką celnością oraz symboliczną siłą ognia. Staraj się więc celować w głowy wrogów.
	**Fort-15 (350 RU)** Odrobinę lepszy pistolet, którym będzie już można trochę zdziałać. Broń ta przyda się zarówno do odstraszania lub likwidowania zwierzyny, jak i zabijania pojedynczych Stalkerów. W walce z większymi grupami w dalszym ciągu nie będziesz miał dużych szans. Mimo wszystko z giwery tej warto korzystać, szczególnie jeśli nie masz dużo amunicji do karabinu maszynowego.
	Sawn-off dbl-barrel (400 RU) Bardzo ciekawa dwururka, która może przydać się w początkowej fazie rozgrywki. Musisz jednak pamiętać o kilku ważnych rzeczach. Przede wszystkim, po oddaniu dwóch strzałów musisz przeładować broń, a to zajmuje dużo czasu. Ponadto giwera ta jest jedynie skuteczna na niewielkie dystanse, nadając się chociażby do walk prowadzonych w zamkniętych pomieszczeniach.

	Akm 74/2U (1000 RU) Jeden z najczęściej odnajdywanych lekkich karabinków maszynowych. Niestety, broń ta nie ma zbyt wielu zalet. W początkowej fazie gry ciężko będzie zdobywać wystarczającą ilość amunicji. Współczynnik zadawanych obrażeń jest stosunkowo niski, a na dodatek na dobrą celność można liczyć tylko przy oddawaniu pojedynczych strzałów. Mimo wszystko to nieporównywalnie lepsza giwera od wszystkich pistoletów.
	Viper 5 (1100 RU) To jedna z częściej odnajdywanych giwer, ale tylko w początkowej fazie zabawy. Viper 5 niestety raczej ci się nie przyda. Jest to bardzo słaby karabinek, pryz użyciu którego ciężko będzie powalić większość przeciwników. Jedyny plus jest taki, iż bardzo łatwo jest odnaleźć odpowiednią ilość amunicji, gdyż wielu bandytów z tej właśnie giwery korzysta.
	Akm 74/2 (2000 RU) Standardowa wersja karabinu Akm 74/2 jest dość interesująca. Giwerę tę stosunkowo wcześnie będziesz mógł zdobyć, ale nie radziłbym z niej w każdej walce korzystać, gdyż ciężko będzie z amunicją. Karabinu tego używaj aż do momentu odnalezienia nieporównywalnie lepszej wersji Fast-shooting Akm 74/2, którą przedstawiłem poniżej.
	Fast-shooting Akm 74/2 (2000 RU) Broń tę po raz pierwszy odnajdziesz najprawdopodobniej w kryjówce Strieloka. Radziłbym z niej przez cały czas korzystać. Podstawowa zaleta tej giwery to możliwość wystrzelenia dużej ilości pocisków. Broń ta nadaje się więc do walk z dużą ilością przeciwników. Ulepszony Akm 74/2 zapewnia ponadto niemałe obrażenia. Z czasem coraz łatwiej powinno być z pozyskiwaniem amunicji, ale mimo wszystko lepiej będzie oddawać pojedyncze strzały.
	Chaser 13 (2150 RU) Wyśmienity shotgun, który jest oczywiście nieporównywalnie lepszy od klasycznego obrzyna. Broń ta jest szczególnie przydatna podczas walk w mniejszych pomieszczeniach. Shotgun jest także bardzo skuteczny przeciw napotykanym mutantom, pozwalając w miarę szybko unieruchomić, a następnie zabić te potwory. W dalszej części zabawy (po zdobyciu najlepszych karabinów) traci jednak na znaczeniu.

	Obokan (2500 RU) Karabin ten jest tylko minimalnie lepszy od Fast-shooting Akm 74/2 i to jedynie pod względem zadawanych obrażeń. Trzeba się natomiast liczyć z mniejszą liczbą wystrzeliwanych pocisków. Broń ta używa ponadto zupełnie innej amunicji, o dostarczenie której trzeba byłoby zadbać. W rezultacie lepiej jest pozostać przy sprawdzonej giwerze, czekając cierpliwie na pozyskanie jakiejś zdecydowanie lepszej broni.
	IL 86 (4000 RU) Bardzo fajna giwera, która jest oczywiście nieznacznie lepsza od Akm 74/2. Podstawowy problem polega jednak na tym, iż ciężko będzie uzbierać wystarczającą ilość amunicji. Nie radziłbym więc wybierać tego karabinu jako jedynego. Sprawdzi się natomiast w roli zastępczej, szczególnie że można przy jego użyciu zadawać poważniejsze obrażenia. Na wyposażeniu seryjnym ma się też lunetę (do Akm 74/2 trzeba ją domontować).
	TRs 301 (5000 RU) BARDZO fajna giwera, w którą zdecydowanie warto byłoby się zaopatrzyć. Karabin ten zadaje przede wszystkim poważniejsze obrażenia. W przeciwieństwie jednak do opisanych wyżej giwer, nie trzeba martwić się o mniejszą możliwość prowadzenia ciągłego ognia. TRs 301 jest również bardzo celny. Początkowo będziesz niestety musiał zrezygnować z lunety, aczkolwiek po powrocie do strefy Dzicz (zostało to opisane w poradniku) będziesz mógł znaleźć taki obiekt (Susat Scope).
	SGI 5k (6500 RU) Broń ta znajduje się między innymi na wyposażeniu niektórych żołnierzy Wolności. Niestety, właściwie nic dobrego na jej temat powiedzieć. Zakładając, iż po raz pierwszy odnajdziesz ją w strefie Magazyny wojskowe, będziesz mógł wybierać pomiędzy zdecydowanie lepszymi giwerami i to takimi, które zadają poważniejsze obrażenia i mają na wyposażeniu dobrą lunetę.
	Tunder S14 (10000 RU) Broń ta znajduje się na wyposażeniu żołnierzy Powinności, tak więc będziesz mógł ją pozyskać jeśli zdecydujesz się przystąpić do organizacji Wolność. Tunder S14 jest oczywiście bardzo dobrą giwerą, ale osobiście radziłbym jednak rozejrzeć się za porównywalną bronią żołnierzy Wolności, która w moim przekonaniu jest zdecydowanie ciekawsza.

	RPG-7u (10000 RU) Wyrzutnia rakiet właściwie nie ma szerszego zastosowania. Jedyny plus to wysoka cena, tak więc można ten obiekt przeznaczyć na sprzedaż. Nie polecam natomiast taszczyć tego przedmiotu w inwentarzu. Nie spotkasz też na tyle silnych przeciwników, których jedynie wyrzutnia mogłaby szybko unieszkodliwić.
	SVUmk2 (10000 RU) Typowy karabin snajperski. Broń ta nadaje się oczywiście do likwidowania pojedynczych żołnierzy lub mutantów z większych odległości. Do niczego innego niestety nie przyda się. Ponadto bardzo ciężko będzie z dostępnością amunicji. Lepiej jest więc pozostać przy karabinie GP37, tym bardziej, iż opisywana snajperka dość dużo waży, tak więc musiałbyś zrezygnować z innych przedmiotów.
	**Sniper rifle (SVDm 2) (15000 RU)** Jeszcze potężniejsza snajperka, którą będziesz mógł odnaleźć w strefie Czerwony Las. Opis pokrywa się właściwie z tym, co zostało omówione powyżej. Broń tę mógłbyś oczywiście ze sobą zabrać. Musiałbyś się jednak liczyć z bardzo ograniczoną liczbą pocisków oraz obciążeniem głównego bohatera.
	FT 200M (17000 RU) Bardzo fajna giwera, którą powinieneś zainteresować się w końcowej części gry. FT 200M wyróżnia się nie tylko dużą siłą rażenia (broń ta zadaje poważniejsze obrażenia od GP 37), ale i niezłą celnością. Nie powinieneś też mieć żadnych problemów z pozyskaniem niezbędnej amunicji czy też giwer z lepszym paskiem wytrzymałości.
	GP 37 (18000 RU) W moim przekonaniu jest to jedna z najlepszych broni z całej gry. GP 37 będziesz mógł odnaleźć przy ciałach bardziej doświadczonych żołnierzy Wolności oraz w dalszych poziomach gry. Podstawowe zalety tej broni to ogromna siła rażenia oraz niebywała celność. GP 37 może być więc używany zarówno jako karabin maszynowy, jak i snajperski. Nie powinno też być żadnych problemów z dostępnością amunicji.

	Gauss gun (25000 RU) Najpotężniejsza broń snajperska, którą niestety będziesz mógł nacieszyć się dopiero pod koniec gry. Gauss Gun'a obsługuje się w dość nietypowy sposób. Możesz oddawać pojedyncze strzały. Ponadto po każdym strzale broń musi się ponownie naładować. Przydatne tylko w walce z pojedynczymi wrogami. Na szczęście nie ma problemów z pozyskaniem amunicji.

NAJCZĘŚCIEJ ODNAJDYWANE PANCERZE

	Kurtka skórzana (1000 RU) Z pancerzem tym rozpoczynasz grę. Nie można oczywiście liczyć na zbyt wiele, ale do pokonania kilku początkowych stref sprzęt ten powinien spokojnie wystarczyć. Mimo wszystko, warto byłoby zdecydować się na artefakty wydłużające pasek zdrowia. Anomalie można bowiem omijać, tak więc konkretnymi żywiołami nie musisz się jeszcze szczególnie przejmować.
	Kombinezon Monolitu (10000 RU) Pancerz ten po raz pierwszy odnajdziesz najprawdopodobniej podczas eksploracji laboratorium X18. Jest on teoretycznie słabszy od kombinezonu Stalkera, lecz faktycznie sprawa przedstawia się zupełnie inaczej. Kombinezon Monolitu zapewnia lepszą ochronę przed standardowymi atakami wrogów. Jest natomiast mniej wytrzymały na różnego rodzaju zagrożenia związane z wyładowaniami, czy środkami chemicznymi. Mimo wszystko warto go wybrać, gdyż to właśnie do „normalnych" walk będzie ci najbardziej potrzebny.
	Kombinezon Stalkera (15000 RU) Pierwszy porządny pancerz, na którym będziesz mógł położyć swe łapska. :-) Pancerz ten zapewnia dość niezłą ochronę przeciw różnego rodzaju zagrożeniom, ze szczególnym uwzględnieniem pocisków. Jest bowiem wyposażony w dobrą kamizelkę kuloodporną. W rezultacie z obiektu tego dość długo będziesz korzystał. Dopiero w dalszej części zabawy pojawią się lepsze pancerze.
	Kombinezon Ducha (15000 RU) Pancerz ten będziesz co prawda mógł odnaleźć tylko w jednym miejscu (ciało Ducha w laboratorium X16), ale mimo wszystko sądzę, że warto byłoby o nim wspomnieć. Kombinezon Ducha nie zapewnia niestety tak dobrej ochrony jak kombinezon Monolitu. Podstawową zaletą tego pancerza jest jednak możliwość szybkiej regeneracji paska zdrowia. Jeśli więc na tym bardzo ci zależy (osobiście sądzę, że lepiej jest mieć odpowiednie artefakty), to możesz się na niego zdecydować.

	SSP-99 Ekolog (15000 RU) Jest to bardzo dobry pancerz, ale tylko dla tych graczy, którzy nie biorą udziału w zbyt dużej ilości walk, próbując unikać napotykanych w trakcie zabawy przeciwników. Opisywany pancerz wypada zdecydowanie gorzej od wyżej wymienionych. W zamian jednak oferuje wyśmienitą ochronę przed różnego rodzaju zagrożeniami chemicznymi, wyładowaniami, czy wreszcie promieniowaniem. Pancerz ten można nabyć stosunkowo wcześnie, ale w dalszej części zabawy pojawi się możliwość zakupienia lepszej wersji – SEVA. Na krok ten wypadałoby się oczywiście zdecydować.
	Kombinezon SEVA (30000 RU) Bez dwóch zdań jest to najlepszy pancerz z całej gry. Kombinezon SEVA znajdzie się w ofercie profesora przebywającego w strefie Jantar, ale dopiero po powrocie z laboratorium X16. Pancerz ten będziesz mógł wykorzystywać aż do samego końca gry. Kombinezon SEVA oferuje zarówno dobrą ochronę przed standardowymi atakami, jak i promieniowaniem, czy różnego rodzaju środkami chemicznymi albo wyładowaniami. Pamiętaj jednak o tym żeby mieć na tyle dużo gotówki żeby móc zakupić ten przedmiot. Nie powinno z tym jednak być żadnych problemów.
	Egzoszkielet (50000 RU) Egzoszkielet pozyskuje się dopiero pod koniec gry. Paradoksalnie NIE jest to najlepszy pancerz, gdyż przemierzając kolejne pomieszczenia elektrowni bardzo istotne będzie to żeby dysponować pancerzem z dużą odpornością na promieniowanie. Egzoszkielet wypada pod tym względem zdecydowanie gorzej od pancerza SEVA. Największą jego zaletą jest natomiast niebywała odporność na standardowe ataki wrogów.

Artefakty – zestawienie najciekawszych obiektów

Na artefakty będziesz wpadał bardzo często, przy czym nie wszędzie można je odnaleźć. Generalnie jednak z wyszukiwaniem tych przedmiotów nie powinieneś mieć dużych problemów. Najłatwiej odnaleźć jest te artefakty, które leżą na ziemi. Otacza je bowiem specyficzna poświata, którą można zauważyć zarówno za dnia, jak i w nocy. Wiele artefaktów jest jednak ukrytych. Przykładowe miejsca, w których można się za nimi rozglądać przedstawiałem oczywiście przy okazji opisywania wszystkich sektorów. Oczywiste jest też chyba to, iż do najcenniejszych artefaktów ciężko będzie dotrzeć. Artefakty można także znajdować przy ciałach poległych Stalkerów, szczególnie tych, których trudniej było ukatrupić. Z racji tego, iż każdy artefakt sporo waży, nie możesz mieć ich zbyt dużo. Obiektów tych nie warto się jednak pozbywać, gdyż za każdy artefakt otrzymasz SPORO pieniążków u handlarza. Ponadto wybrane przez siebie obiekty będziesz mógł używać. W inwentarzu znajduje się pięć slotów, które można wypełniać. Musisz jednak o paru ważnych rzeczach wiedzieć. Słabsze artefakty mają niestety wiele skutków ubocznych, które mogą być bardzo dokuczliwe. Nie polecałbym na przykład używać artefaktów, które wydzielają niewielkie promieniowanie, czy obniżają pasek wytrzymałości. Na szczęście w dalszej części zabawy będziesz odnajdywał artefakty bez słabych stron lub z mało znaczącymi efektami ubocznymi. Tradycyjnie już zwrócę uwagę na kilka najciekawszych artefaktów, za którymi nie będziesz się musiał szczególnie rozglądać.

NAJCZĘŚCIEJ ODNAJDYWANE ARTEFAKTY

	Jellyfish (1000 RU) Ten najczęściej spotykany artefakt nadaje się właściwie tylko do sprzedaży.	Nakładka kuloodporna +2%	Promieniowanie +5
	Stone Blood (1000 RU) To jeden z najlepszych artefaktów początkowej fazy gry. Radziłbym mieć co najmniej 2-3 takie obiekty ulokowane w konkretnych slotach.	Zdrowie +200%	Siła uderzenia -10% Zadrapanie -10% Nakładka kuloodporna -10%
	Wrenched (1000 RU) Kolejny zupełnie nieprzydatny artefakt, który najlepiej będzie od razu przeznaczyć na sprzedaż.	Zadrapanie +2%	Promieniowanie +5
	Droplets (1000 RU) Raczej mało przydatny artefakt, który na dodatek obniża współczynnik wytrzymałości. Lepiej będzie rozejrzeć się za czymś innym.	Promieniowanie -10	Wytrzymałość -18
	Sparkler (1000 RU) Wyśmienity artefakt. Co najmniej jednego takiego obiektu powinieneś używać. Nie przejmuj się natomiast symbolicznymi efektami ubocznymi.	Wytrzymałość +36	Porażenie prądem -10%

	Flash (2500 RU) Lepsza odmiana artefaktu Sparkler. Używaj co najmniej jednego takiego obiektu, dzięki czemu będziesz mógł dłużej biegać (bez odpoczynku).	Wytrzymałość +73	Porażenie prądem -10%
	Gravi (2500 RU) Odrobinę lepsza odmiana artefaktu Wrenched. Nie używaj go, ale zachowaj w inwentarzu, gdyż można dostać sporo gotówki.	Zadrapanie +3%	Promieniowanie +5
	Meat chunk (2500 RU) Bez dwóch zdań jest to NAJBARDZIEJ przydatny artefakt z całej gry. Przyrost energii jest ogromny, tak więc radziłbym mieć więcej takich obiektów.	Zdrowie +400%	Siła uderzenia -10% Zadrapanie -10% Nakładka kuloodporna -10%
	Fireball (2500 RU) Stosunkowo mało przydatny artefakt. Jego podstawowa wada to obniżanie współczynnika wytrzymałości. Nie polecam!	Promieniowanie -20	Wytrzymałość -18
	Stone flower (2500 RU) Zupełnie nieprzydatny artefakt, który właściwie będziesz mógł zignorować, bądź też od razu przeznaczyć na sprzedaż.	Nakładka kuloodporna +3%	Promieniowanie +5
	Crystal Thorn (2500 RU) Słabsza odmiana artefaktu Urchin. Właściwie nie będziesz miał dużego pożytku z tego obiektu, tak więc radziłbym przeznaczyć go na sprzedaż.	Promieniowanie -20	Krwawienie +100%
	Urchin (5000 RU) Artefakt ten raczej ci się nie przyda, gdyż terenów skażonych w początkowej fazie gry właściwie się nie odwiedza, a później ma się dobry pancerz...	Promieniowanie -30	Krwawienie +100%
	Mama's Beads (5000 RU) Paradoksalnie jest to mało przydatny artefakt, szczególnie jeśli posiadasz Stalker suit lub inny dobry pancerz na wyposażeniu.	Nakładka kuloodporna +5%	-

	Goldfish (5000 RU) Absolutnie nieprzydatny artefakt. Ze względu jednak na wysoką cenę, będzie można się go pozbyć u jednego z handlarzy.	Zadrapanie +5%	Promieniowanie +5
	Night star (5000 RU) Bardzo podobny artefakt do Mama's Beads. Musisz się jednak z liczyć ze skutkami ubocznymi. A więc... do sprzedaży!! :-)	Nakładka kuloodporna +5%	Promieniowanie +5
	Spring (5000 RU) Artefakt ten może ci się przydać, ale tylko w sytuacji gdy nie zależy ci na wydłużonych paskach zdrowia czy wytrzymałości.	Siła uderzenia +30%	-

NAJLEPSZE PORADNIKI DO GIER
GRY OnLine™
www.gry-online.pl